

# Dendy

НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

№ 23



INTERNATIONAL  
SUPERSTAR  
SOCCER



Тим  
in Тибет

DONKEY KONG  
COUNTRY 2  
DIDDY'S KONG QUEST



4-25

SUPER NINTENDO

26-35

MEGA DRIVE

52-63

Dendy

64-77

GAME BOY



## Запись.

Сотрудники фирмы были несколько ошарашены количеством геймеров, знакомых с игрой, так настойчиво желающих продемонстрировать свое мастерство на компьютерном поле боя. Магазин Dendy, где проводилась запись участников, был плотно оккупирован поклонниками "Инстинкта Убийцы". Желающие сделать покупку не могли войти в торговый зал. ГАИшники (и другие товарищи) сильно беспокоились по поводу скопления народа. Через два дня организаторы поняли, что все планы нарушены, и вынуждены были лимитировать запись, а также ввести утренние и вечерние смены.

В течение недели было зарегистрировано свыше 2200 всевозможных Фулгоров, Синдеров, Сабревульф, Би Орхид, Ти Джей Комбо, Глациусов, Рипторов, Джаго, Спайнелов и Шефов Тандеров.

Самым популярным персонажем у игроков в Killer Instinct оказался Синдер - 448 человек. Второй по популярности - восставший из мертвых скелет Спайнал - 384 фана. Риптор, Глациус и Шеф Тандер - самые непопулярные персонажи: 128 записавшихся. Таким образом, пробиться в финал Синдером было вдвое сложнее, чем скажем, Цап Царапычем (Риптором).

## Отборочные соревнования.

Чемпионат открылся 24 марта. И начался!.. Бой проходил с 8.30 до 20.00. Возраст участников - от 6 до 45 лет. Постепенно турнир стал многонациональным. Дружба народов не знала границ: бой о бой достойно сражались итальянец, монгол, темнокожий боец Траорэ Бубалар....

Приставки Super Nintendo, работавшие каждый день без перерыва по 11-12 часов, подтвердили свою супернадёжность. Судьи срывали голоса, выкрикивая в день по несколько сотен фамилий участников. Плавились экраны телевизоров. Демонстрировались геймеров. Атмосфера турнира накалялась по мере приближения к финальной части.

Поединки проходили очень динамично. Бой шли до двух побед. Как и ожидалось, среди потока Синдеров и Спайналов "звездочек" оказалось существенно меньше, чем у других персонажей. Впечатлили лишь Спайнел - Эмил Караиванов (спокойно и не по годам хладнокровно "сделавший" всех (!) своих соперников, и один из самых техничных бойцов, Синдер - Сергей Нечет ("Он просто летает!" - сказал про него один из судей.) Самыми зрелищными оказались поединки среди Сабревульф, Ти Джей Комбо и, пожалуй, Би Орхид. "Орхидея" - Михаил Вологдин, которого иначе, как Богом, не называли (каждый раз, когда требовалось ввести свое имя, он писал: "GOD") удивил своими результатами: раздала с игры - 20 ударов, Ultra - 48!! Турнир посетил один из ведущих передач "Мир Dendy", Бродяга (Андрей Гвоздев). Его Глациус был же-

стоко избит уже в одном из первых боев. Андрей покинул соревнования, напоследок высоко оценив уровень участников.

Количество ультр, фаталити, ультимейтов, хумулейшенов и сбрасываний с неbosкребов превзошло все ожидания. Многие, слишком увлекающиеся фаталити, были жестоко наказаны, так как усердно нажимающий на все кнопки джойстика поверженный противник неожиданно воскресал и, взвзданув очумевшего победителя по чайнику, выходил в следующий круг.

По условиям чемпионата только десять счастливыхчиков попали в финал. Вот они: Эмил Караиванов -

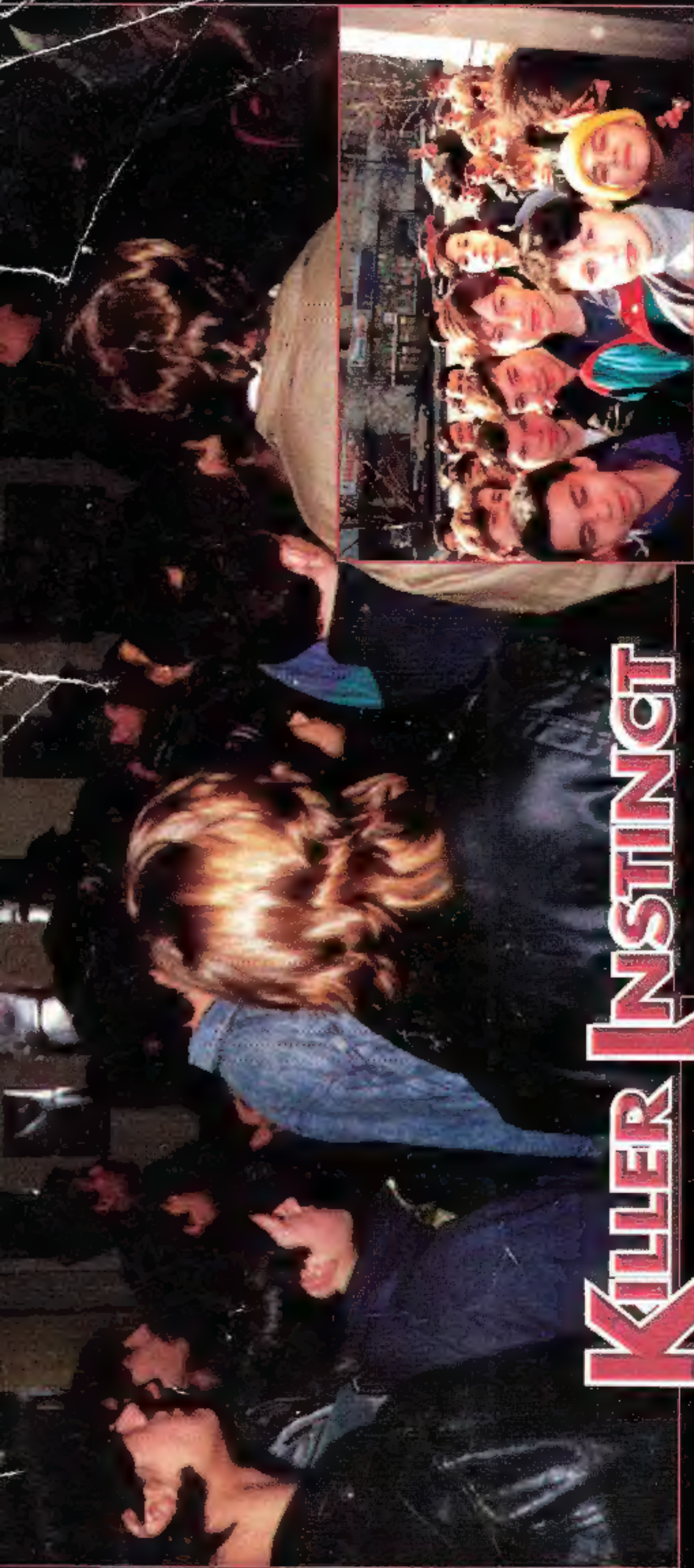
Спайнал, Борис Данилов - Шеф Тандер, Михаил Вологдин - Би Орхид, Денис Козловский - Сабревульф, Михаил Шумский - Глациус, Юрий Клепов - Джаго, Василий Богачев - Ти Джей Комбо, Вячеслав Шотка - Синдер, Александр Татаев - Риптор, Виктор Хмелик - Фулгор.

## Финал.

30 марта в 10.00 начался второй этап турнира. Финалисты дрались по системе "каждый с каждым". Надежда на затяжные бои не оправдалась. Все решилось за 1,5-2 часа. Первый суперфиналист определился почти сразу. Им оказался Эмил Караиванов. Его Спайнал методично победил во всех поединках. Даже всемогущий Бог (Михаил Вологдин, Би Орхид) проиграл Эмилу 0:3, хотя впоследствии занял второе место. На третье прогрызся Риптор - Саша Татаев, а железный Фулгор, Виктор Хмелик, уступив Риптору по разнице побед, поразений отобрал последний шанс у претендентов выйти в суперфинал.

## Суперфинал.

Игры суперфинала состоялись в воскресенье, 7 апреля в Центральном Доме работников искусств. Действо напоминало настоящее шоу. Меркнет свет, звучит фоновая музыка (сэундтрек К.И.), по сцене стелется зловещий дым, сползающий на первые ряды зрителей... Суперфинал начался... На роль ведущего был приглашен популярный детский телешоумен Сергей Сулов. Полный зал (на заключительную часть чемпионата, кроме участников и групп поддержки, были приглашены ребята, особо запомнившиеся по отборочным соревнованиям) ему удалось завести с полоборота. Сначала участники играли до пяти побед. В первом бою не на жизнь, а на смерть схватились Спайнал и Фулгор (Эмил Караиванов и Виктор Хмелик). Под оглушительный рев зрительской аудитории Фулгор выиграл первый



# KILLER INSTINCT



поединок (дома тренировался!). Но Эмил проявил качества настоящего бойца, взяв себя в руки и постепенно преимущество перешло на его сторону. Итог этой схватки 5:3 в пользу Спайнала. Виктор Хмелик не скрывал своего огорчения, ведь так хотелось победить!

Второй бой удивил. "Бог" (Михаил Вологдин), т.е. Би Орхид, дрался с Риптором, Александром Татаевым. Казалось, что Михаил, знающий все нюансы "Инстинкта Убийцы" и умеющий проводить вну-

шительные серии, разберет рептилию на запчасти. Однако, произошло обратное, он ничего не смог противопоставить плотной игре Саши Татаева от обороны. Счет 5:2 полностью деморализовал группу поддержки Би Орхид. Таким образом, претенденты на Суперприз определились: Спайнал и Риптор. Продолжение на 3-ей странице обложки

# INSTINCT



# KILLER INSTINCT



**KILLER INSTINCT**

**KILLER INSTINCT  
SUPER NINTENDO  
Dendy**



Фирма Dendy провела Открытый чемпионат по игре Killer Instinct!  
ВЕСЕННИЕ ДЕНЬКИ КОНЦА МАРТА - НАЧАЛА АПРЕЛЯ ОКАЗАЛИСЬ  
ВЕСЬМА ГОРЯЧИМИ ДЛЯ ФИРМЫ DENDY. ПРОХОДИЛ ОТКРЫТЫЙ ЧЕМПИО-  
НАТ ПО ИГРЕ KILLER INSTINCT ДЛЯ SUPER NINTENDO. ДАННАЯ АКЦИЯ НЕ  
ИМЕЕТ АНАЛОГОВ В НАШЕЙ СТРАНЕ И ПРОВОДИЛАСЬ С ЦЕЛЬЮ ПОПУЛЯ-  
РИЗАЦИИ ЛИЦЕНЗИРОВАННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И РАЗВИТИЯ ВИДЕО-  
ИГРОВОГО ДВИЖЕНИЯ.

**ДЕСЯТЬ ДЕНЕВ, КОТОРЫЕ ПОТРАЯСЛИ МИР!**



# ГДЕ и ЧТО в Dendy

## НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

### SUPER NINTENDO

Donkey Kong  
Country 2  
Tin Tin in Tibet  
Super Punch Out  
WWF Raw

Unirally  
Wolverine  
Porky Pig's

**ВИДЕОСТАДИОН**  
International Superstar  
Soccer Delux

"Кремлинги!" - подумал Дидди.  
"Дидди!" - подумали кремлинги.  
Падая в пропасть - расслабься!  
Контуженные на ринге.  
Бить человека по лицу я  
с детства не могу...  
Батя - моноцикл.  
Россомаха в аду.  
Приключения ветчины.

По воротам бил Хапсалис...

### MEGA DRIVE

Indy Car Nigel Mansell

Legend of The Ring  
Mig-29  
Separation Anxiety

**ВИДЕОСТАДИОН**  
FIFA International  
Soccer 96

Там, где вместо красных  
флагов - желтые.  
В бой идут одни лопухи.  
Мама, а я летчика люблю!  
На морском песочке.  
Спайдермена встретил...

Марадона и Стоичков  
теперь в "Спартаке"!

### GAME-ОБЩЕЖИТИЕ

Jurassic Park:  
-Super Nintendo

-Mega Drive  
-Dendy  
-Game Boy

**ДИЛЕРСКИЙ ДОГОВОР**  
**СЛОНОКРОССВОРД.**

Прогулки с нервно-  
паралитической бомбой.  
Съешь доктора и закуси шляпой.  
Реквием по доктору Гранту.  
Потряси куст он патронами густ.

### DENDY

Ninja Ryukenden 4

Panic Restaurant  
Low G Man  
Sonic Prince

Thunder Birds

**ВИДЕОСТАДИОН**  
World Cup Soccer

Не торопись примерять  
пиджак для жмуриков.  
Один удар - четыре дырки.  
Небудите спящего Джи мена.  
Главный враг - четыре сливы.  
Гром гремит, земля трясется.

Карапеты в атаке!

### GAME BOY

Pagemaster  
Donkey Kong  
Milon's Secret Castle  
Monster Truck Wars  
Batman Animated Series

**ВИДЕОСТАДИОН**  
Soccer

Жертва велокатастрофы.  
Шерше ля фам, Марио!  
ОООААА! БЫЫЫА!  
Психованные ралли.  
Кто подставил мультяшного  
Бэтмена.

Игры патриотов.

### 3DO

**ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ**  
**ЩАС СПОЮ.**  
**Я ВАМ ПИШУ...**  
**КОМИКС**  
**ДИГГЕР**  
**ТОЛЬКО ДЛЯ ОТЛИЧНИКОВ.**  
**АНКЕТА.**

Тройной дом отдыха.

© Журнал "Dendy - Новая Реальность",  
№ 23 / 1996.

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ.

Регистрационный № 014029 от 17.08.95.

Формат 60x90/8, офсет

Тираж 40 000 экз.

Цена договорная.

Издатель:

АОЗТ Dendy (Россия)

Текст, заголовки, рубрики, состав:

АОЗТ Dendy (Россия)

Верстка, дизайн, оригинал - макет:

ТОО "А - Б - Студия" (Россия)

Экспонирование:

Kentia (Россия)

Печать:

Werner Soderstrom OY (Финляндия)

Редакционный Совет:

Виктор Савюк

Андрей Никипелов

Виктор Кирюшкин

Олег Титов

Андрей Барковский

Андрей Савин

И.о. главного редактора

Андрей Барковский

Ответственный секретарь

Александр Майоров

Над номером работали:  
(в алфавитном порядке)

Вадим Абакумов

Сергей Астафуров

Андрей Барковский

Олег Давидович

Владимир Зайцев

Дмитрий Кадосов

Павел Лабазов

Егор Курбатов

Александр Майоров

Дмитрий Резников

Андрей Савин

Наталья Склянкина

Анна Сушкова

Виктория Томская-Ефремова

Александр Федоров

Константин Христофоров

Влад Швердинский

Издатель и Редакция "Dendy - Новая Реальность".

Для писем: Россия 121170, Москва - 170,

журнал "Dendy - Новая Реальность"

Тел. / факс: (095) - 249 8222. 956 1170.

Распространение: (095) - 956 1170.

Опт - АОЗТ Dendy, оптовый офис (ул. Поклонная 14),

мелкий опт - магазины Dendy (ул. Красная Пресня 34;

переход м "Театральная" - ГЭМ)

Реклама в журнале: (095) - 956 1170, 249 8422.

Справочный телефон Торговой Сети Dendy:

(095) - 245 1996 (6 линий).

Консультации по играм (в рабочие дни, с 14.00 до 18.30):

(095) - 245 1996

Журнал распространяется в 43 городах России,  
а также в Казахстане, Украине, Беларуси, Латвии, Эстонии.

Права владельца зарегистрированных товарных знаков Dendy® и Новая  
Реальность® охраняются законом.

Перепечатка или иное воспроизведение любой части журнала допускается  
только с письменного разрешения редакции.

Ответственность за содержание рекламных материалов несут  
рекламодатели.

Редакция приглашает к сотрудничеству:  
профессиональных и самодельных авторов, пишущих о видеоиграх,  
региональных распространителей журнала, в т.ч. сложившиеся коллективы.

Убедительно просим читателей не обращаться с просьбами выслать видеоприставки,  
игровые картриджи и прочий ассортмент Торговой Сети Dendy.



Весна - пора обновлений. Потoki теплого воздуха, солнечные лучики долетели и до нашей редакции. Перечитав сотни читательских писем, мы взялись за преобразования. Для начала расширили список авторов, зачислив в писатели нескольких ваших ровесников. Затем устремились учитывать самые популярные пожелания и просьбы. Рубрику **"Диггер"** выделили в отдельную, суммарную для всех платформ. Кстати, намереваемся публиковать пароли и секреты (если только они работают на лицензионных картриджах!), присланные самыми дотошными фанатами. Просьба открыть рубрику вопросов и ответов содержалась в каждом третьем письме, - получите и читайте, пожалуйста! Она называется **"Пресс - конференция"**, а отвечать на вопросы от нашего имени будет слоненок Денди.

**"Слонокроссворд"** проверит эрудицию многих фанатов, которые считают себя корифеями. Чье любимое блюдо канарейки? Не хотите, то-то!

Со следующего номера хит - парад **"Десять слов"** модифицируется. Кроме Top Ten, составленной специалистами нашей фирмы, вы познакомитесь с "горячими десятками" (для Super Nintendo и Game Boy), опубликованными в видеоигровых изданиях США, Великобритании, России. В этом номере (как и в некоторых следующих номерах) вы вдруг обнаружите материалы по играм на **3DO** и **комикс**. А главное, многие несчастные читатели из самых - самых далеких городов и селений, в руки которых наш журнал попадал с опозданием и случайным образом, смогут, заранее отправив почтовый перевод, регулярно получать журнал наравне с московскими фэнами или прикупить недостающие журналы **"Dendy - Новая Реальность"**.

## УСПЕХОВ ГЕЙМЕРЫ!

Редколлегия.



Чемпионат по проведенный в марте-апреле фирмой Dendy вызвал самый живой отклик. И не только у московских и подмосковных ребят, участвовавших в баталиях непосредственно. Наши дилеры, директора крупных магазинов, руководители детских клубов, залов видеоигр серьезно заинтересовались этим ноу-хау фирмы Dendy и полны решимости организовать подобный турнир у себя. Выполняя просьбу всех "заразившихся" идеей проведения чемпионата по видеоиграм, публикуем

### ПОЛОЖЕНИЕ об Открытом чемпионате по игре для Super Nintendo.

Организатор: АОЗТ Dendy.

Участники: профессионалы и любители видеоигр. Возраст никак не ограничивается.

Требования: принять участие в чемпионате может каждый, умеющий держать в руках джойстик и знакомый с игрой "Инстинкт Убийцы". Для участия в чемпионате необходимо записаться, лично подъехав в магазин Dendy на Красной Пресне, 34.

Условия: запрещается применение секретных кодов, таких, как Easy Combo Breaker, небесный Background, убыстрение, игра за Eyedol и т.п. Каждый играет со стандартными установками меню управления.

Место проведения: чемпионат проводится на четырех игровых автоматах магазина Dendy на Красной Пресне, 34.

24 по 29 марта с.г. - отборочные соревнования. Финальные игры - 30 марта. Суперфинал пройдет в Центральном Доме работников искусств (ЦДРИ) 7 апреля.

### РЕГЛАМЕНТ ЧЕМПИОНАТА

#### 1 Этап. ОТБОРОЧНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

Каждый участник при регистрации выбирает постоянный персонаж, которым играет до окончания чемпионата. Все соревнующиеся получают Личные карточки участников, служащие пропуском в игровой зал в указанное время. Далее формируются группы из одинаковых воинов (т.е. только Слайналы, только Фулгоры и др.). После жеребьевки внутри каждой из групп проводятся отборочные соревнования. Бои проходят по кубковой системе (на вылет) до двух побед одного участника. По желанию участников проводится жеребьевка за право играть первым джойстиком. Из каждой группы в финальные игры попадает только победитель.

#### 2 Этап. ФИНАЛ

10 финалистов (по количеству персонажей игры) приступают к завершающей стадии чемпионата. Поединки проводятся по схеме "каждый с каждым", до трех побед одного участника. В результате определяется четверка суперфиналистов. В случае совпадения количества выигрышей, победитель определяется по лучшей разнице побед и поражений в сериях.

#### 3 Этап. СУПЕРФИНАЛ

В суперфинале четверка победителей играет между собой по схеме: 1 место с 4, 2 с 3 до пяти побед. Затем между оставшимися двумя участниками состоится финальный поединок до семи побед, в результате которого выявляется абсолютный чемпион!

Ход турнира, игры суперфинала освещаются в прессе и по телевидению. В программе "Мир Денди" на МТК выйдут три репортажа с чемпионата. Один выпуск программы целиком посвящается Суперфинальному шоу, вести который приглашен Сергей Супонев.

Призы: главный приз за победу в чемпионате - **Panasonic 3DO FZ -10**. За второе место - приставка **Super Nintendo** и картридж. Призы за 3 и 4 места - карманная игровая система **Game Boy** и картридж.



Организатор турнира - фирма Dendy - учредила три дополнительных приза:

Самому техничному игроку,  
Самому азартному болельщику,  
За лучший результат среди девушек.



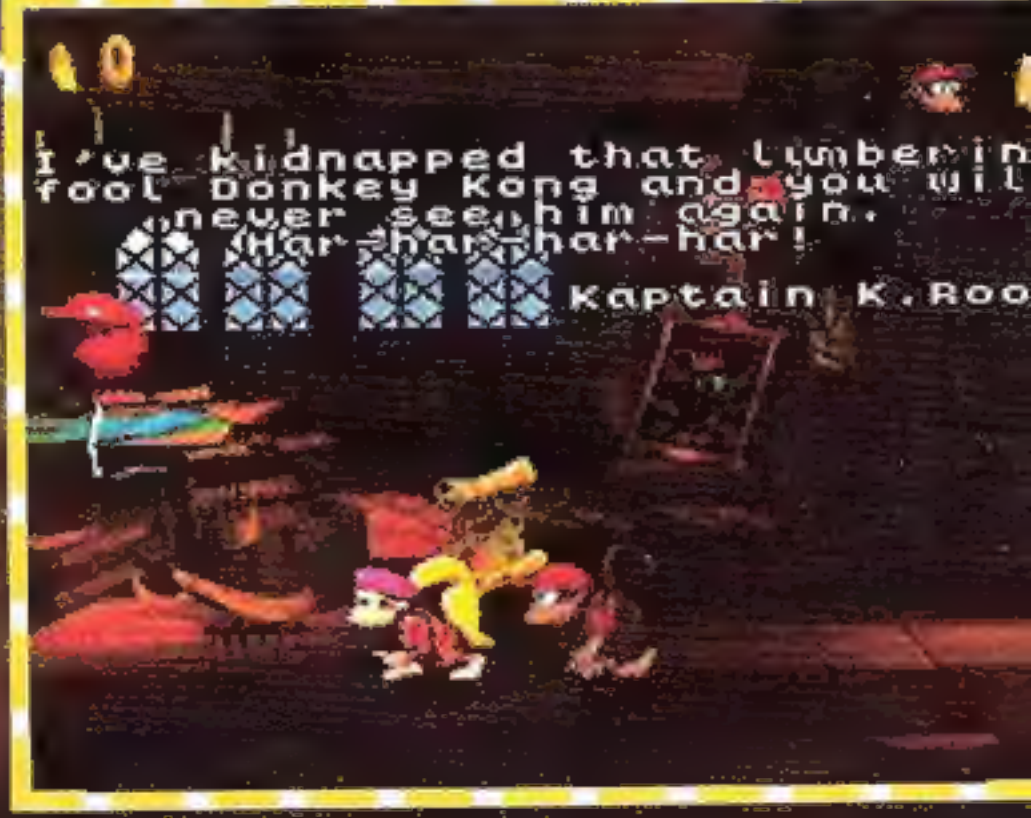


# DONKEY KONG COUNTRY 2

## DIDDY'S KONG QUEST



"Кремлинги!" - подумал Дидди.  
"Дидди!" - подумали кремлинги.

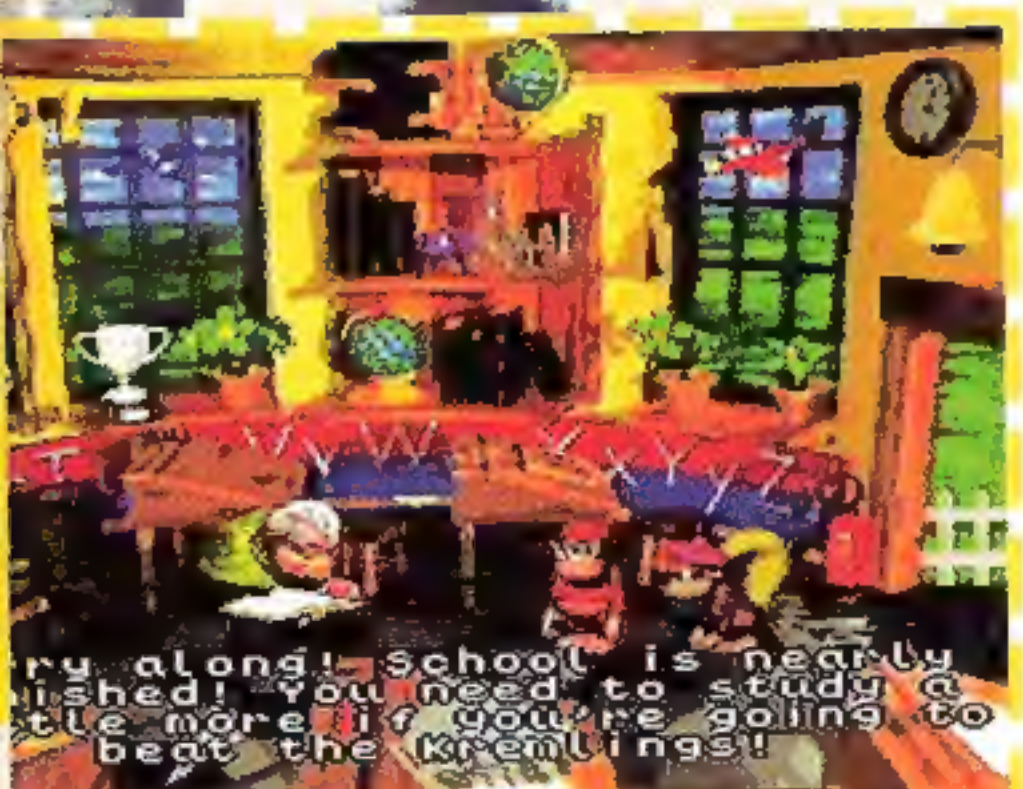


Ду... Конг... не чу...  
...ува... уже давно ку...  
...Данки Конг...  
...самой популярной игрой для...  
...и вообще в мой популярной в...  
...какие... тогда на свете, с... самым д...  
...формату шестнадцатибитовых контрольных видеоприста...  
...которых к тому времени... уже активно начали...  
...атаковать... дискон...  
...ые изощрения.

Главным героем "Данки Конга" был, разумеется, Данки Конг, обладающий тремя умениями. После того, как он был полностью отлучен от всех врагов в собственной игре, которая к тому же стала бестселлером, Данки Конг страшно обленился и вообразил себя суперзвездой, которой ничего делать не надо, а можно просто сидеть и презирать в небо. Чем он и занимался однажды, периодически пожирая бананы из

...шашу! Старческий рт... в... ух...  
...мылке, глаза г... Он бы врезал и еще пару раз, однако Данки Конг был живуч и...  
...от него можно...  
...потать на орехи. Краанки Конг в свое время тоже отличался на по...  
...прище видеоиг... можно сказать, было семейным...  
...сом. Однако так... успеха, как Данки, он никогда не имел, и по...  
...тому заигрывал.

Деду хотелось поговорить с Данки Конгом о жизни...  
...ся опытом и немного по... на...  
...так, самому Данки разговаривать не хотелось, и потому он...  
...должен Краанки идти своей дорогой, и разговаривать, разговаривать с...  
...людьми Дидди-Конгом. Дидди же Конг был в это время неизвестен...  
...своей подружкой Дикси...  
...Гостный дед поплелся домой.  
...Больше он Данки Конга не видел.  
...Когда Дидди и Дикси Конги вы-



большой хозяйственной сумки, лежащей рядом с его раскладушкой. Светило солнце и летали жуки. Данки Конг вяло шевелил челюстями и думал о том, какой лучше купить дом на заработанные на игре про себя деньги, а также о том, насколько успешной окажется вторая игра про него же, на сей раз для Game Boy, в которой он выступил в непривычном для себя амплуа плохого садиста (подробнее об этой игре - в рубрике Game Boy).

К лежащему на раскладушке вяло жующему бананы молодому удачливому лентяю подкрался его дед Краанки Конг и как жажнет дурня

брели на берег, чтобы пообщаться со своим знаменитым приятелем, то обнаружили на том месте, где он не так давно отдыхал, лишь перевернутую раскладушку и пустую сумку из-под бананов. Следы когтистых лап на влажном песке вели к морю. "Кремлинги!" - подумали юные обезьяны. Под раскладушкой обнаружилась записка:

Семейство Конгов!  
Хар-харр! Большая обезьяна - у нас!



Кинг К. Рубль

Это предложение не было встречено с энтузиазмом. Большая часть конгового семейства слишком стара для подобных воинственных мероприятий, а остальные, напротив, слишком молоды. Один Данки Конг был круглым малым, но зато и попал в беду.

«робой» — обрадовалась  
Дикси.

— Как хотите. Я вас  
предупреждаю.

Наутро Дидри и Дикси  
взяв по рюкзаку бананов,  
отправились в поход.

ТАКОВА ОДНОТНОВ 22

И я с тобой, и я с

O.K. симетрич дед

лимонадом. Ты окажешься окружен морем раскаленной лавы. Однако перейти его есть несколько возможностей: можно прыгать по головам кремлинов, а можно раздобыть несколько воздушных шаров и летать с их помощью.

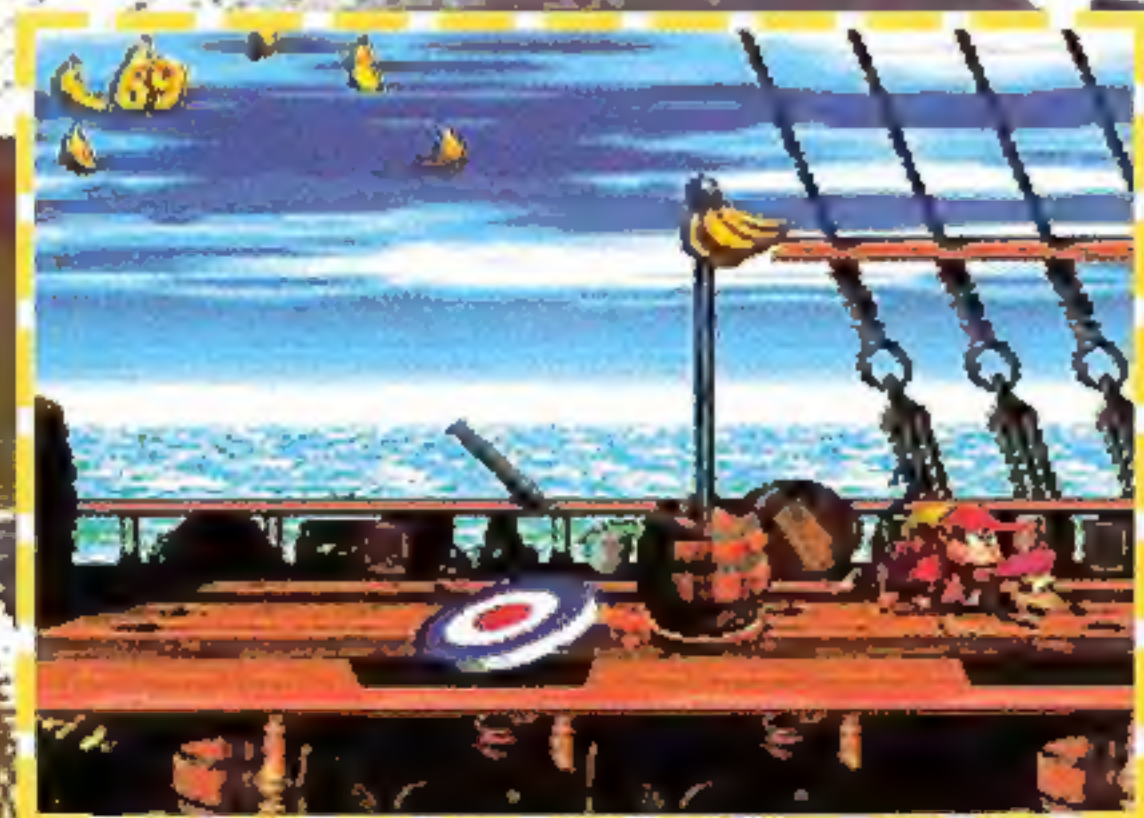
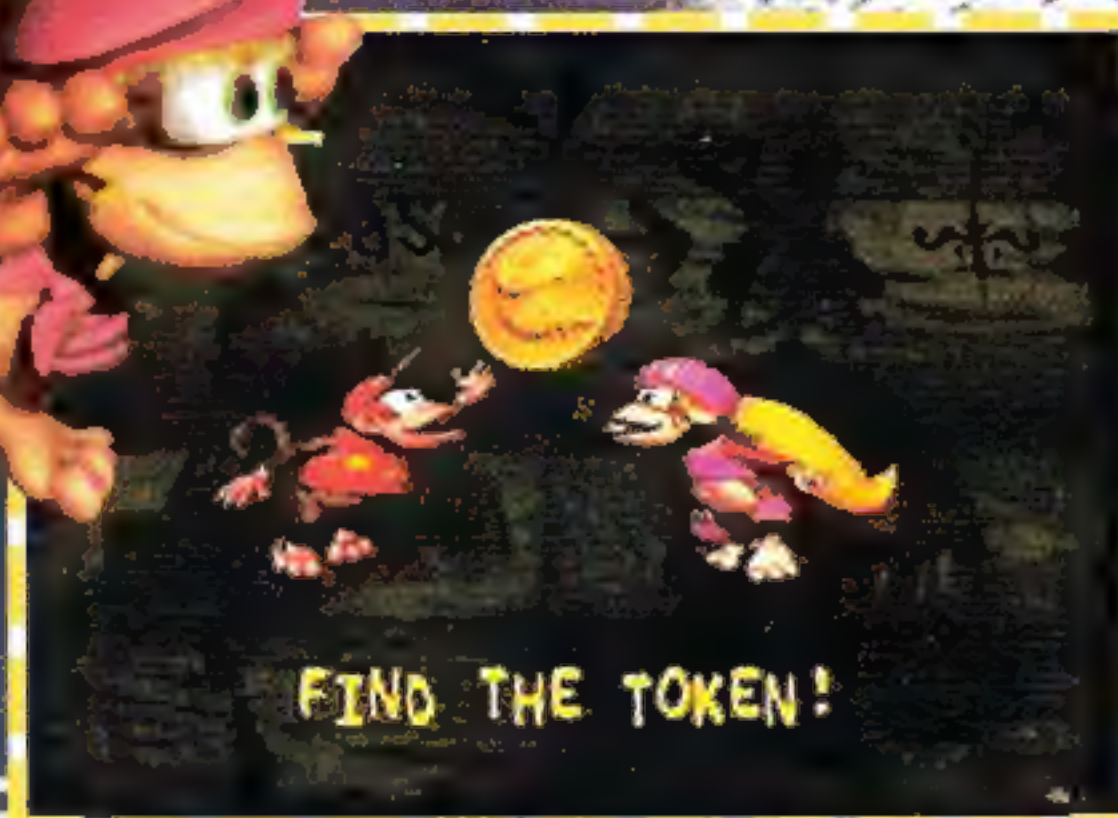
В болоте Крем-Кай лежит старая затонувшая шхуна. Когда-то давно здесь была гавань крокодильего острова, однако теперь она заросла и превратилась в темное лесистое болото. Без помощи какого-нибудь местного жителя тебе не удастся здесь толком осмотреться — полищи в трюме утонувшего корабля, где-то там может быть рыба-лампа.

— Ты пока еще не поинтересовался, как кремлинги проводят свои свободное время? Бродят ли они все время бродят по кораблям, болотам и огненным подвалам, правда? Правда. Иногда они устраивают себе карнавалы, когда не заняты сотворением пакостей семейству Конгов. Гостем одного из них тебе предстоит стать.

И снова ты в лесу, только на сей раз тебе противостоит куда больше количественно кремлингов, и все они куда более злобные и недовольные. Так что предстоит снова постараться, чтобы всем им задать жару.

Как и положено такому острову, как Остров Крокодилов, где-то в его центре должна бы находиться Потерянная Земля, полная загадок и таинственных существ. А еще она полна кремнями и разными нехорошими личностями. Но зато, если ты дошел до этого места, будь уверен: твоя цель где-то неподалеку.

Действительно, вот она: логово К. Руля. Ну, тут уж и флаг тебе в руки: вот он Руль, вот он Данки Конт, и вот он ты, кто с ней?




вои игры, но везьян, а ведь такая часть предла на невиданно до того на "Супер-Битте" — прощайте, пиксельные эффекты, не только, но только так далеко отодвигает и свою общественность. У нас обладает совершенно новым, технически совершенным инструментами, которые превращают обычный картридж в мощный ускоритель работы всей видеопоставки. В свое время как-то "Супер-Битте" банки Конга" просто затерли чудеса, сделав игрушку столь познанных технических возможностей. Однако, вот, на свет появилась ее вторая часть и стало ясно, что настоящие чудеса еще только впереди.

Ну, если говорить о "Силиконах" трехмерной графики, то персонажей нас теперь не удивить, то звуковое оформление игры достаточно достойно отдельного упоминания. Находясь на корабле, ты будешь слышать звуки разрывающихся снарядов, крики раненых, шум ветра в снастях, а когда переберешься в лес или в воду, услышишь пение птиц, шум ветра в кронах деревьев или бульканье. А, оказавшись на кремлинговом карнавале, будешь видеть и слышать периодические залпы салюта где-то вдалеке.

Начинаются события на пиратской пиратской бухте, бывшем флаг-

уже в начале игры двое. По мере развития сюжета, один за другим, к ним присоединяются новые персонажи, кто-то из которых повышает уровень, а некоторые из них могут даже умирать. На самом деле Дидди и Дикси не оживают, а просто появляются вновь. Но благодаря разнообразию всевозможных действий, они продолжают оставаться интересными персонажами. Дидди и Дикси выполняют различные действия. Так, например, Дидди может прыгать, бегать, ползать, плавать, летать. Дидди делает это, прокатываясь по вражеским автомобилям, а Дикси предпочитает давить врагов своим хвостом (не настоящим обезьяньим хвостом, а тем, что имеется в ее причёске). Тем же хвостом Дикси хватается, таскает и швыряет различные попадающиеся на ходу предметы. Дидди же делает это традиционно, руками.

Как правило, во время игры та обезьяна, которой вы не управляете, играет роль эдакого запасного игрока:



манеком корабле Кинга-Руи. Нынче он уже не способен бороздить морские просторы и наводить шорок на торговые флоты, однако на нем по-прежнему обитает команда мерзких тварей, которые так и норовят угодить своему вожаку, пинав одного из других Кингов. Разобравшись с бандитами на корабле, ты попадешь на сам Остров Крокодилов, где Руи держит нашего старого знакомого.

Тут тебе будет оказан по-настоящему теплый прием, да такой, что и бабушкин бульон после него тебе покажется освежающим.

Если вдруг ваш зверь попадет в беду, то активным сделается второй зверь, и будет бродить в одиночестве, пока не найдет бочку, где сидит его дружок. Первые уровни можно проходить и в одиночестве, однако на будущее надо учитывать, что далеко не всегда можно в одиночку пройти все уровни какой-то области. Дело в том, что некоторые части уровня можно достигнуть только эдаким нетрадиционным способом, будучи туда закинутым своим напарником.

Кроме напарника, тебе в игре будут помогать различные дружелюбные кивотные:

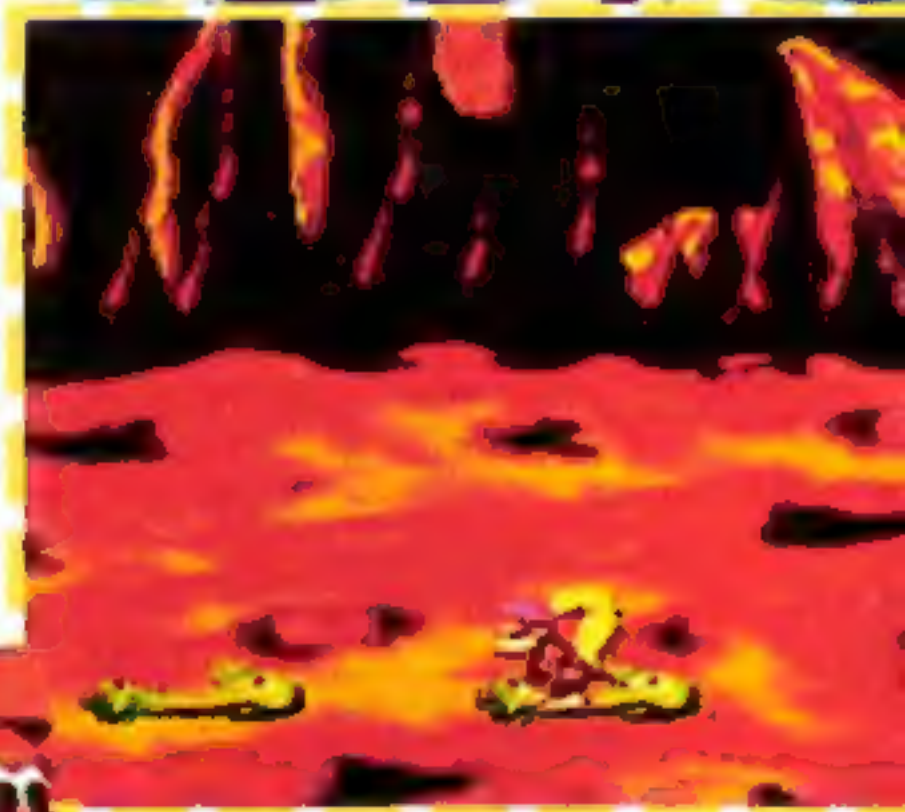




CROCODILE CAULDRON



HOT - LAVA



Now, hear this, landlubbers! No more is Klubba on to cross my bridge - is gonna cost yer many pieces of eight!



36



Рамби,

Энгуарде,

Сквакс,

Раттли,

Сквиттер,

Глиммер,

Клаппер,

носорог. Мощный бронированный зверь, который может топтать всех врагов до смерти.

рыба-меч. Самый лучший друг в воде. Сидя на месте, не надо тратить силы для плавания, а к тому же Энгуарде умеет только атаковать врагов своим острым носом.

попугай. Сквакс - самый важный друг наших героев, необходимый им для успешных походов. Без его крыльев им никак не обойтись, только с его помощью можно преодолеть многие препятствия на пути.

змея. Змееныш Раттли может сильно помочь тебе в борьбе с Кремлинскими, а как... узнаешь сам.

паук. Сквиттер может плести паутину, в которую попадают враги. Благодаря этому, он может помочь тебе добраться до некоторых недоступных точек уровня.

рыба. Глиммер живет где-то на затонувшем корабле в районе бывшей гавани Крема-Май. У него на носу имеется фонарь, который осветит тебе путь в темных местах этого уровня.

морская собака. Для клаппера не составляет никакого труда остужать воду - ки-пятком доводить до комнатной температуры и превращать в лед. Не первый взгляд, зачем это нужно? Но Клаппер - симпатичный зверь, так что, может как-нибудь пригодится и тебе.



COLLECT THE STARS!

KLEEVER'S KILN

BARREL BAYOU

FUNKY FLIGHTS

EVERYTHING YOU'RE LOOKING FOR AND CATCHING!

GAME OVER

Вот такие друзья ждут тебя в "Стране Данки Конга 2". Жаль только, что они не могут идти с тобой дальше специального запрещающего знака, иначе бы пришла выручать Данки Конга целая делегация!

Кроме просто друзей, тебя ждут в игре еще и родственники. Однако родственники делятся на хорошие и плохие. Хорошие родственники помогают тебе, а плохие требуют за свои услуги деньги. Поэтому не пропускай ни одной монеты, которую увидишь на дороге. Иначе в конце игры Кранки за них даст тебе пару полезных советов начет предстоящих уровней, а колледж за деньги тебе могут сделать массу разных дел, главное из которых – сохранить игру. У дедушки Сванки Конга ты сможешь выиграть много монет. Летчик Фанки Конг может сдать тебе в прокат свой самолет. А мощный зеленый и совсем не похожий на родственников Клабба Конг с большой дубиной охраняет мост. Что на другой стороне? Если у тебя не будет 15 монет, ты этого не увидишь.

Ну и, конечно, ждут тебя в игре и враги, но об этом мы ничего не скажем. Их много и они все плохие. Шестерки у подлого Конга К. Рива. Дальше не воевать тебе удастся со всеми ними и разбираться.

Так что приятного тебе путешествия в страну Данки Конга!

Donkey Kong Country 2  
Diddy's Kong Quest

7

Scanned Stroke



# Tim in Tibet

Всем конечно знакома такая вещь, как комиксы. С их красивых книжиц лежит сегодня на лотках в метро великое множество. Есть там и Дональд Дак, и киборг-убийца Терминатор. В основном, комикс-приключения (впрочем, как и компьютерные игры) состоят из крутого "экшена" и носят разрушительный характер. Однако, как я недавно узнал, есть истории совершенно иного плана...

Вряд ли ты слышал когда-нибудь ранее имя Tin Tin. Я, честно признаюсь, никогда! Оказывается, это очень популярный за рубежом герой-исследователь приключений. Всего в мире выпущено на сегодняшний день 173 миллиона книг о его похождении на 52 различных языках. Да еще ко всему ежегодно появляется 4 миллиона новых книг-комиксов про Тин Тина. Такие цифры говорят сами за себя. Вот так!

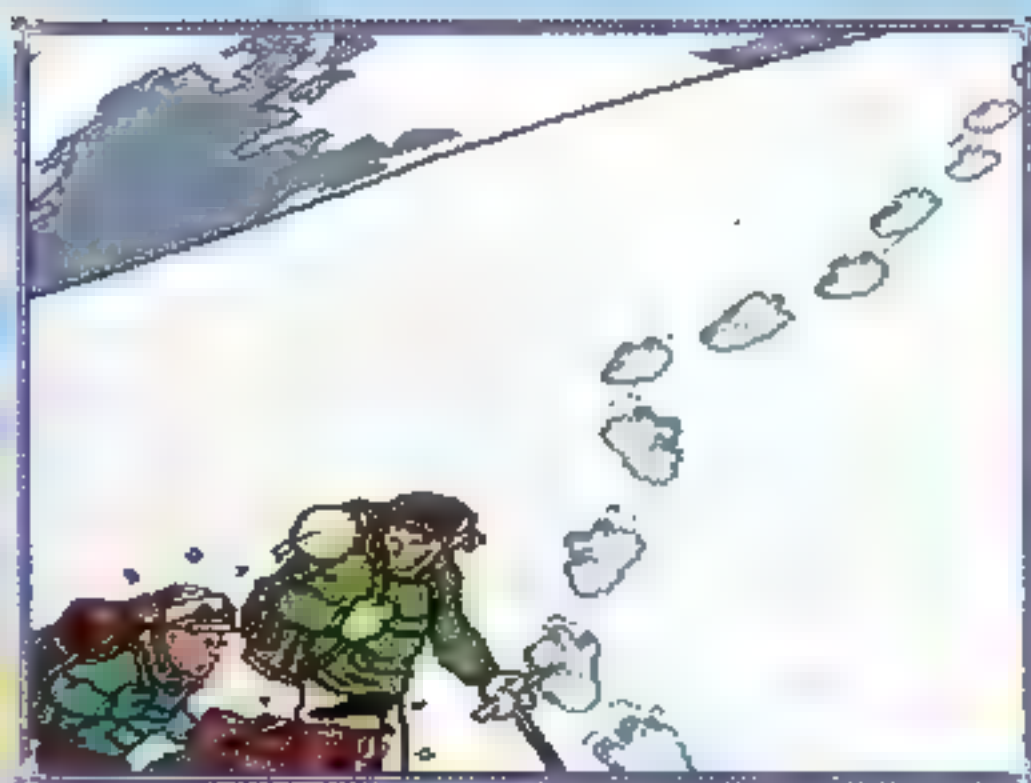
По внешнему виду и различным нелепостям, происходящим с ним, Тин Тин напомнил мне нашего родного Незнайку (есть еще что-то и от Бурати-



## Падаю в пропасть







но, но нос коротковат). Парень совершенно простецкий. На супермена не тянет совсем. Тем не менее, он сильно натаскан в альпинизме и беде с препятствиями. Так что происхождения юного вероя заслуживают пристального внимания и, кроме всего прочего, просто интересны.

Вот почему программисты фирмы INFORMAGES, почесав в очередной раз затылки, решили создать в формате Super Nintendo одну из самых удивительных историй, происшедших с Тин Тинном.

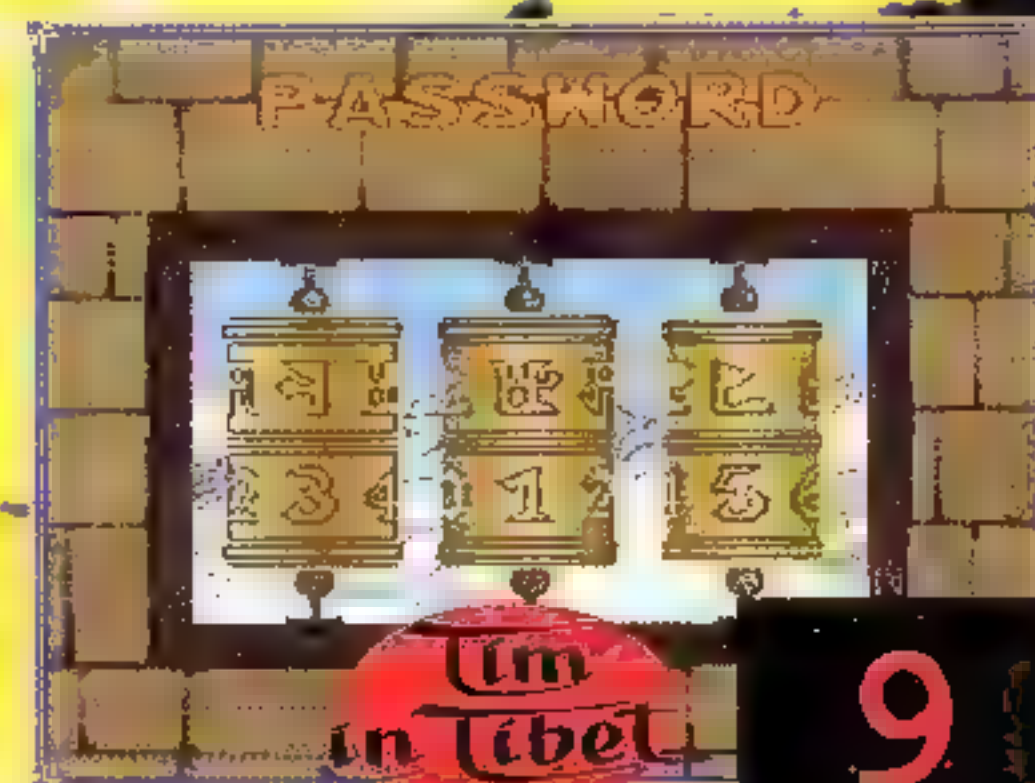
А дело было так... Как-то раз Тин Тин проводил свои каникулы в Швейцарии (хорошо иметь де-душку швейцарца, швейцара тоже сойдет), да почитывал письмишки от грузей. Лучший его кореш Чан писал,

как классно он оттягивается в Европе и собирается еще лучше отдохнуть в Катманду. Через пару дней, попивая утренний кофе за свежей местной газетенкой, Тин узнает, что самолет DC-3 на котором летел его друг, разбился в Гималаях. Вот шанс проверить дружбу на крепость. Тин Тин отправляется на поиски ...

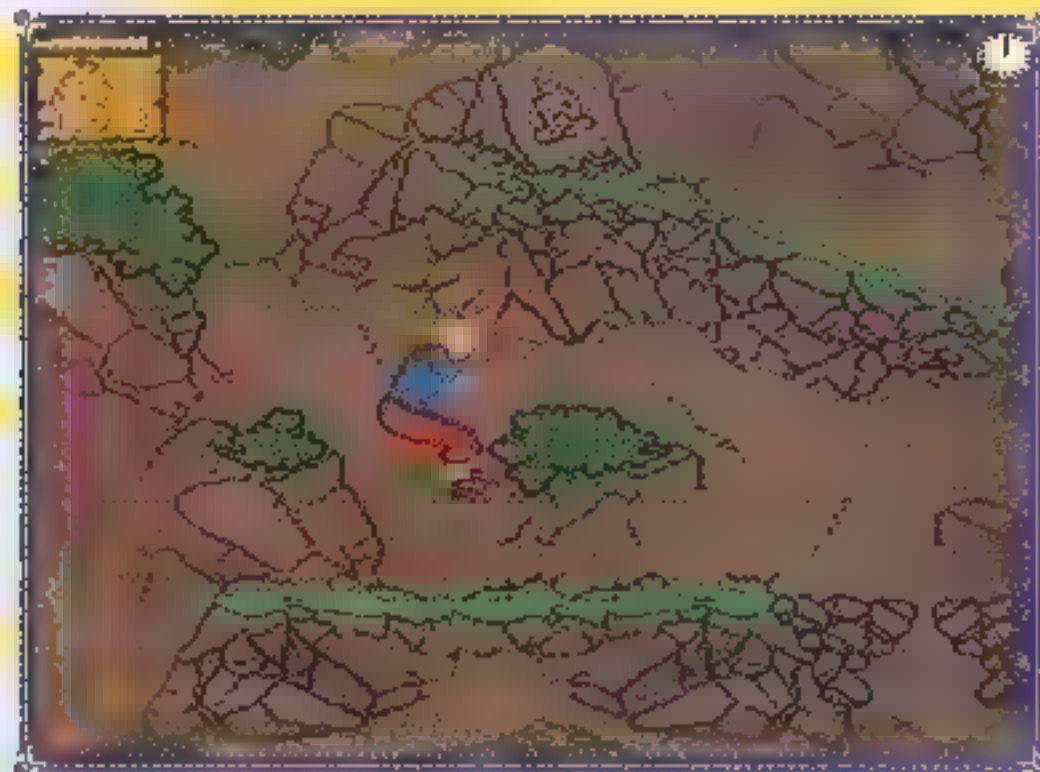
Что сразу же приковало мое внимание к игре, так это отличная музыка и графика. Звуковые эффекты и мелодичные темы радуют ухо. А по графике Tin Tin in Tibet одна из игр, которая выглядит словно настоящий полнометражный мультфильм.

Под восточные напевы Тин едет в поезде на помощь другу. Неожиданно поезд останавливается. В ворах обвал и рельсы разрушены. Но не таков Тин, чтобы ждуть. Он тут же вылезает из вагона и бежит вперед, чтобы посмотреть, в чем дело...

Каждый уровень начинается с похожей







прелюдии. Затем Тин Тину, как правило, приходится решать различные задачи, не забывая при этом проявлять чудеса ловкости и бесстрашия. В случае с поездом надо избегать ящиков, которые какие-то заботливые дяди выбрасывают из окон прямо по ногам. Также необходимо, перебежав на передний план, увертываться от бешено несущихся куда-то дешишек. У паровоза поставь тюки так, чтобы перепрыгнуть через пар, не обварившись. Затем, взяв один из тюков с собой, брось его на рельсы, зависшие над пропастью и используй тюк как мостик, чтобы перепрыгнуть на грузовую сторону. Таким же образом необходимо перебраться через грузовую пропасть, используя в качестве помощи дощечку (не останавливайся на ней, не то упадешь вниз). Спустившись к реке, увидишь утопающего. Река проносит его с дикой скоростью. Бросайся, не раздумывая, в ледяную воду и спасай беглоау. От него получишь ценную информацию о направлении дальнейших поисков.

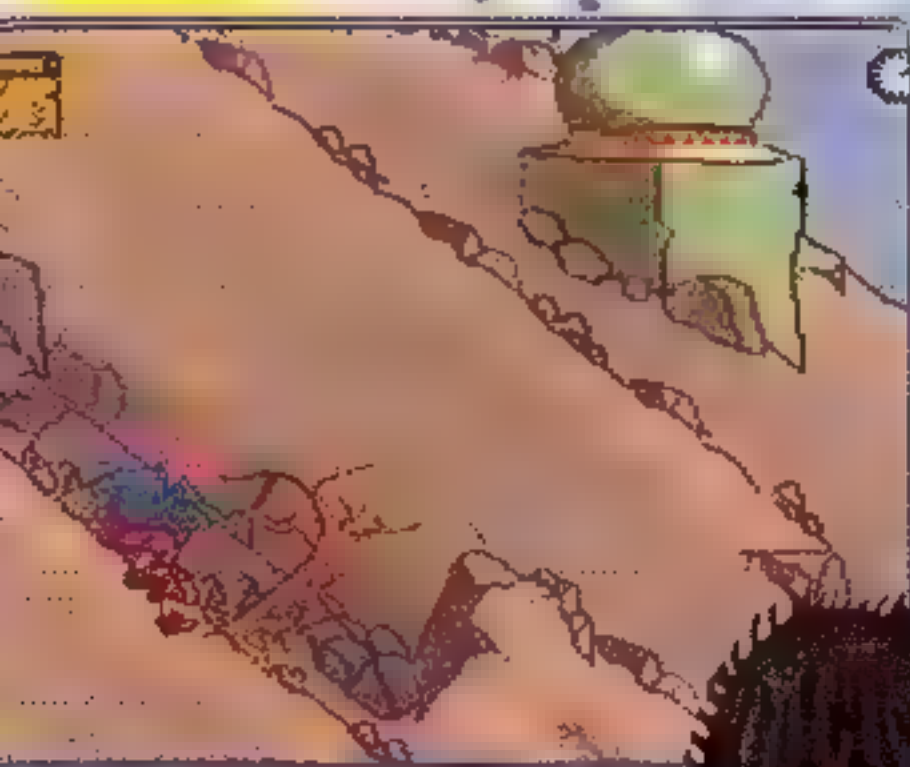
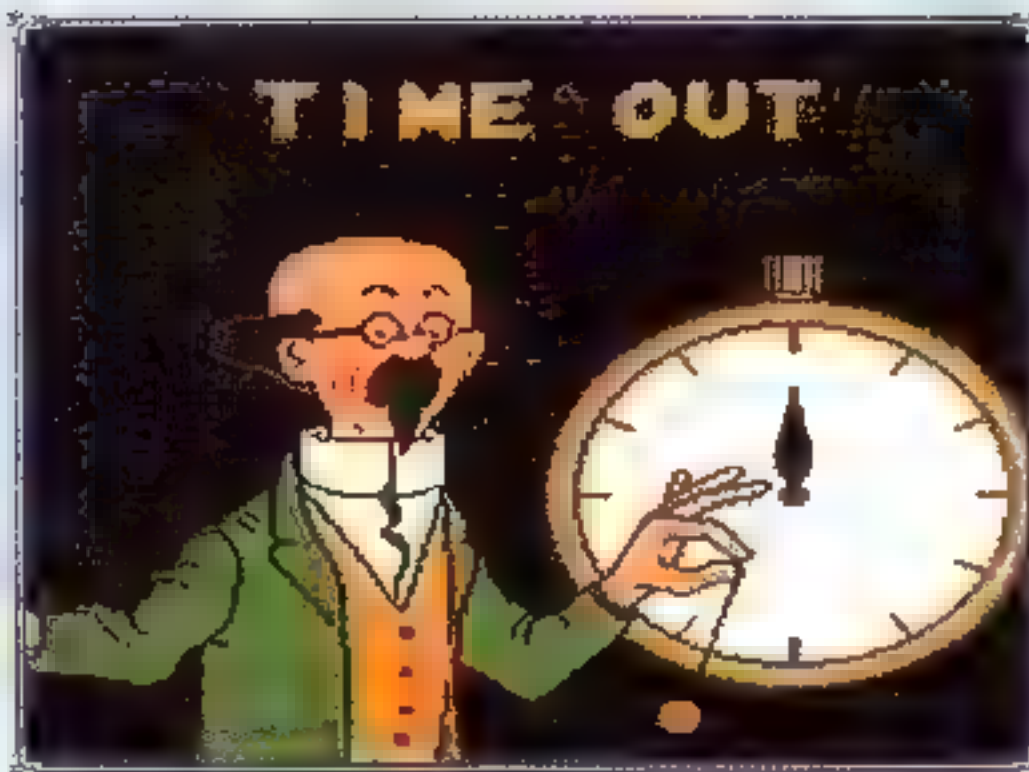
На втором уровне надо носится по восточнице, уворачиваясь от официантов и собачек, так и норовящих тапнуть за пятку. Двигаясь влево, ты узнаешь по телевизору о событиях, происшедших в Непале. После надо бежать в левую сторону (лучше это делать по второму этажу). У портье ты узнаешь, что для тебя получено письмо, но его забрал твой напарник - Капитан. Его вместе с посланием ты найдешь тут же,

только на этаж выше. И так каждый уровень...

Суть каждого из этапов сводится к выполнению определенной последовательности действий (включая бесконечные разговоры с другими персонажами). Доводаться, что нужно делать, не сложно. Главное за чем надо следить, это за уровнем жизни и времени. Здоровье Тин Тина отображено в левом верхнем углу экрана в виде перааменнта. Он сворачивается в трубочку после каждой Тин Тиновской неудачи. Количество оставшихся жизней также уместилось на перааменнте. Время находится в виде будильника в правом верхнем углу экрана. На каждую миссию его отводится определенное количество. Правда, можно его пополнить, найдя по ходу дела изображение часов золотого цвета. Также можно подобрать яблоко - для поправки здоровья и 1up - для получения дополнительной жизни.

Как видишь, полезных предметов не так много. Если хочешь чего-нибудь еще, не забывай о разговорах, описанных выше. Кто-нибудь, встреченный тобой, может дать тебе красную круалую штуковину, которой можно покормить собачку (зачем? - поиграешь - узнаешь!) или альпеншток. С помощью последнего Тин Тин может вскарабкаться на отвесные скалы. Некоторые предметы, например, веревка, лежат совершенно незаметно. Так что смотри в оба! (Кстати, веревочка находится в разбитом самолете. Для того чтобы





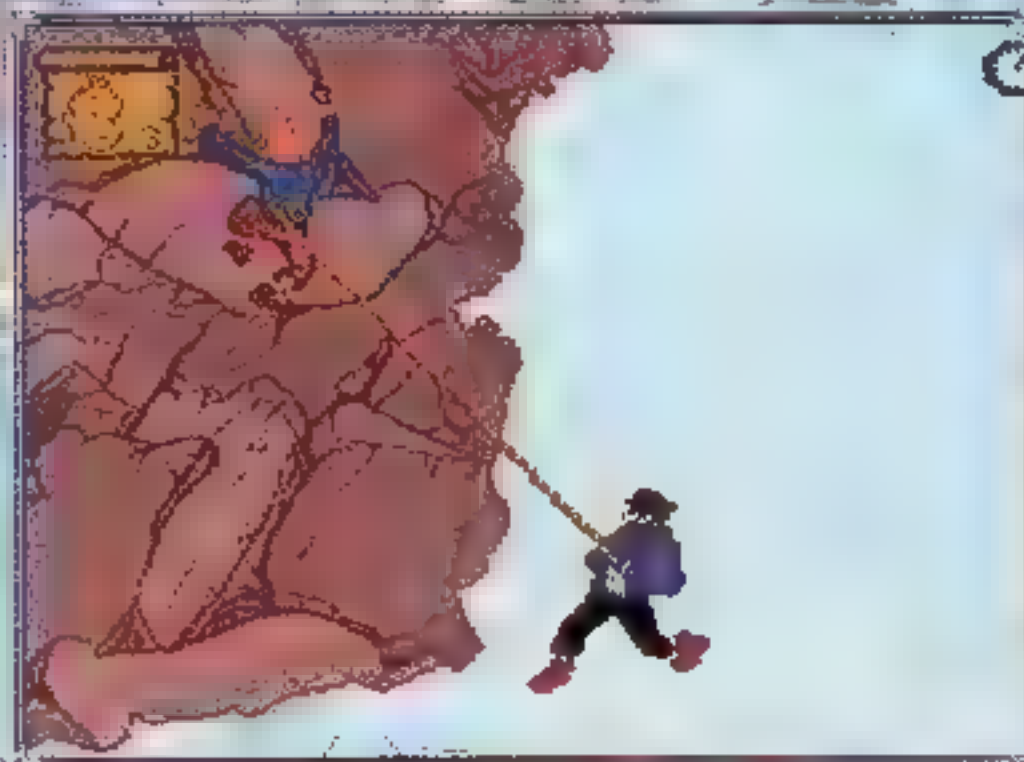
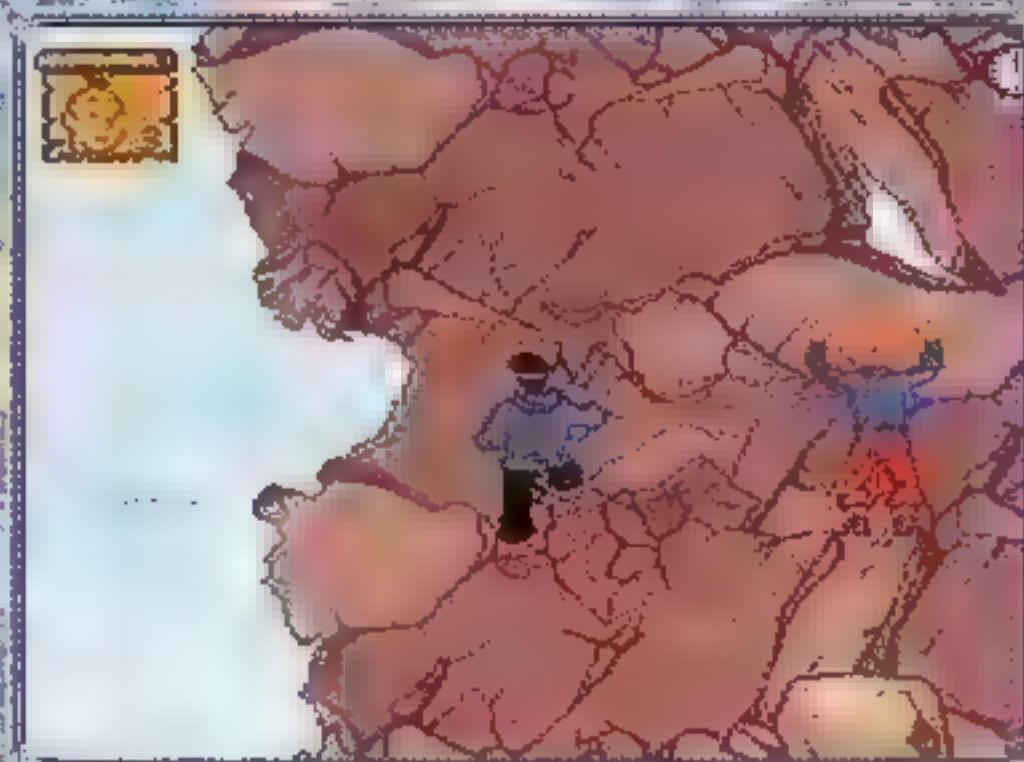
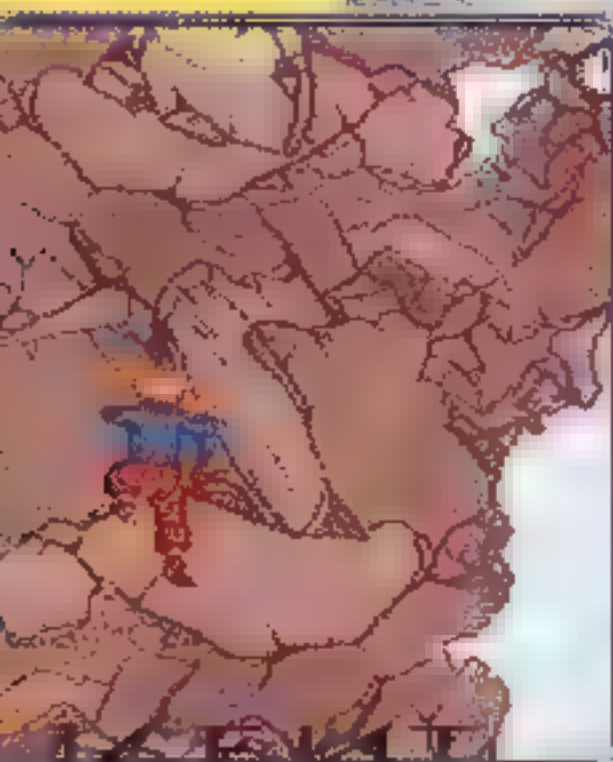
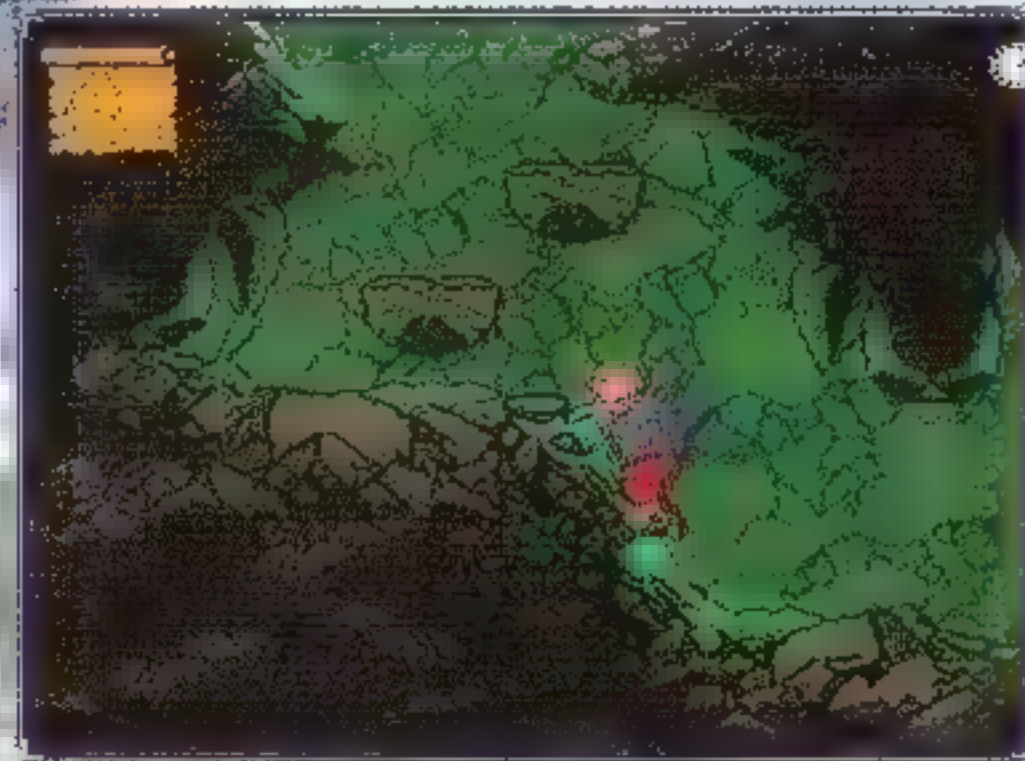
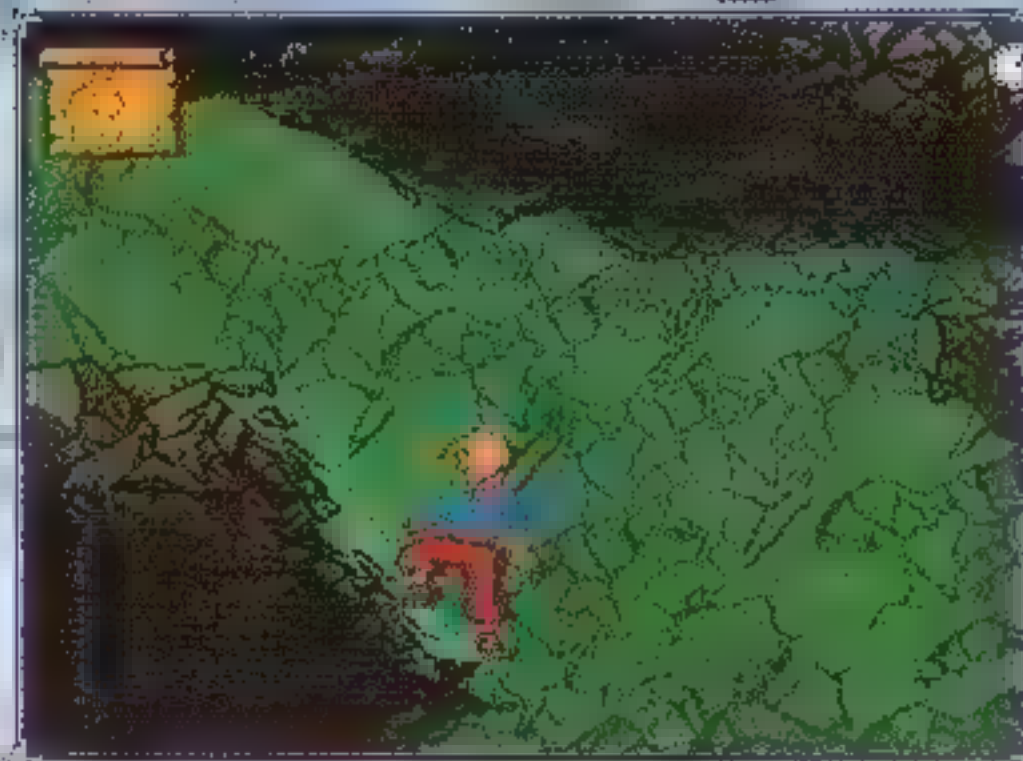
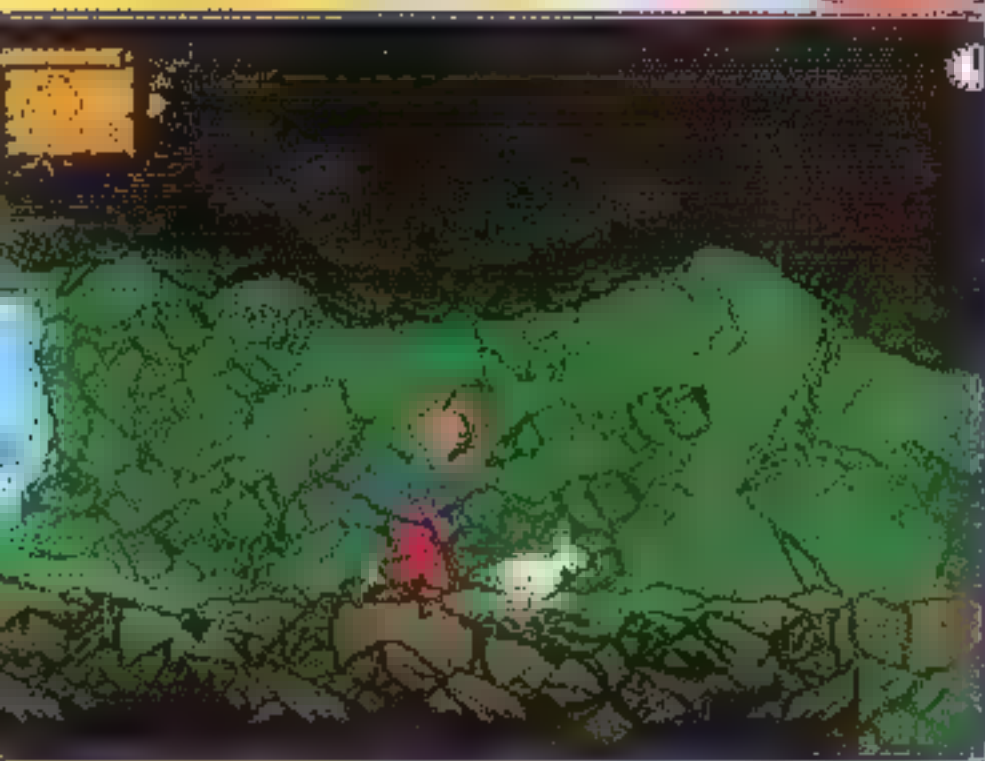
подобрать ее, подойди и нажми крест управления вниз. Без веревки этот уровень пройти нельзя).

Опасности, подстерегающие Тим Тина, по большей части, вовсе не смертельны, а заставляют парнишку слегка передохнуть и расслабиться (падая в пропасть). Это бочки, плавающие в воде, куски фюзеляжа самолета, плотники, которые могут огреть тебя парочкой досок, велосипедисты и даже быки. Увертываться от всего этого можно и нужно двумя основными способами. Первый - прыжок. Второй - присед. Стрелять и убивать ко-во-либо не придется, что, как уже писалось выше, делает игру еще приятней.

Картридж явно долгоиграющий и для того, чтобы пройти его до конца, понадобится явно не одна неделя. Новый подход к платформенным играм успешно реализован разработчиками INFORGRAMES. Перемещения вероя между несколькими игровыми планами выглядят очень эффектно. Игра имеет систему паролей. Однако, выдаются они через очень большое количество пройденных уровней.

Всего 13 экстраординарных приключений в Катманду, Монастыре Лам, аорах, на месте крушения самолета и даже в пещере снежного человека.

Этот лохматый тип, похоже, многое знает о судьбе друга Тим Тина. Он наверняка приложил лапу к его исчезновению. А чтобы разобраться во всем окончательно, бери джойстик в руки и отправляйся вместе с Тим Тином в Тибет! [AM60]



Tim  
in Tibet

11



# SUPER PUNCH-OUT!



## MINOR CIRCUI

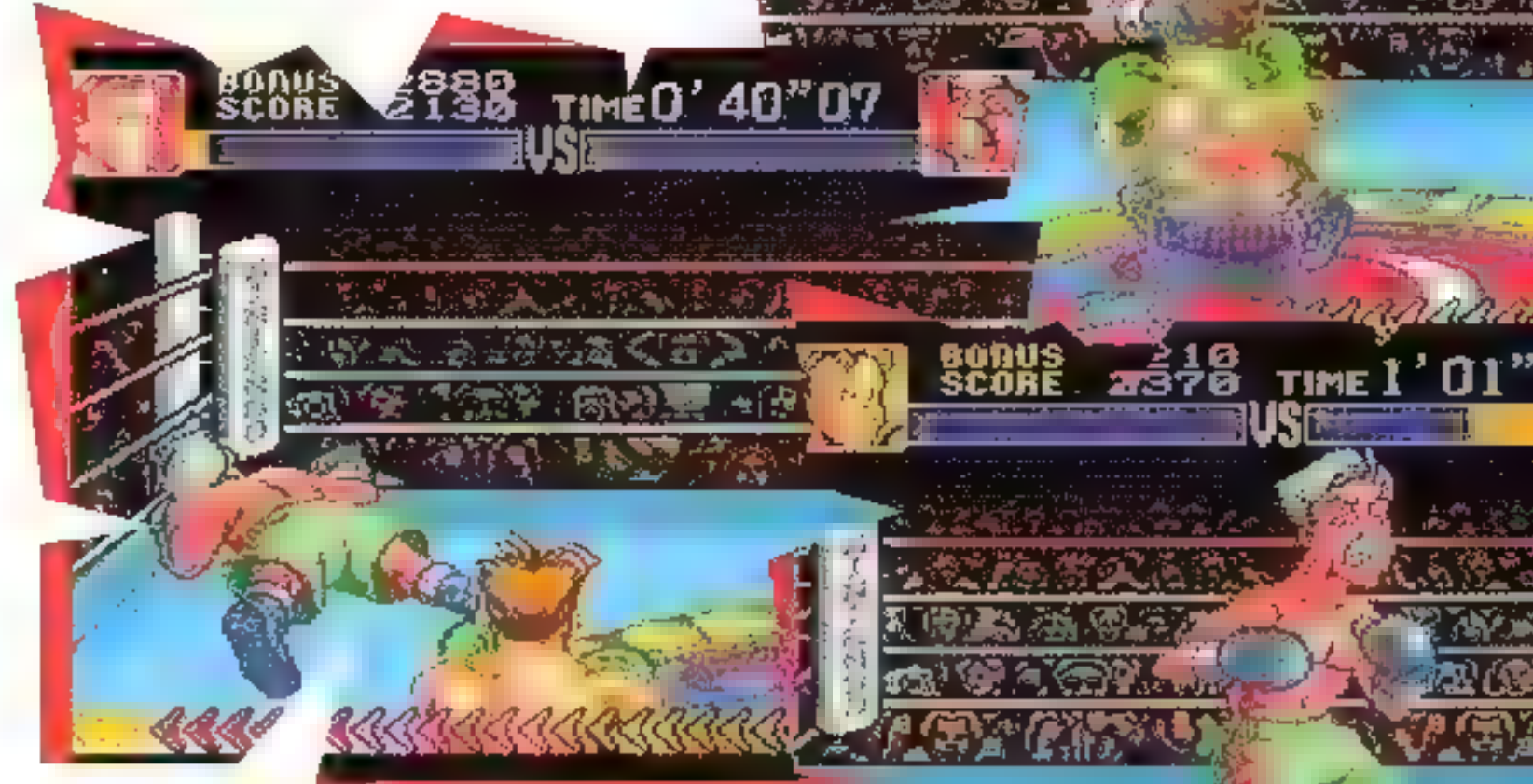
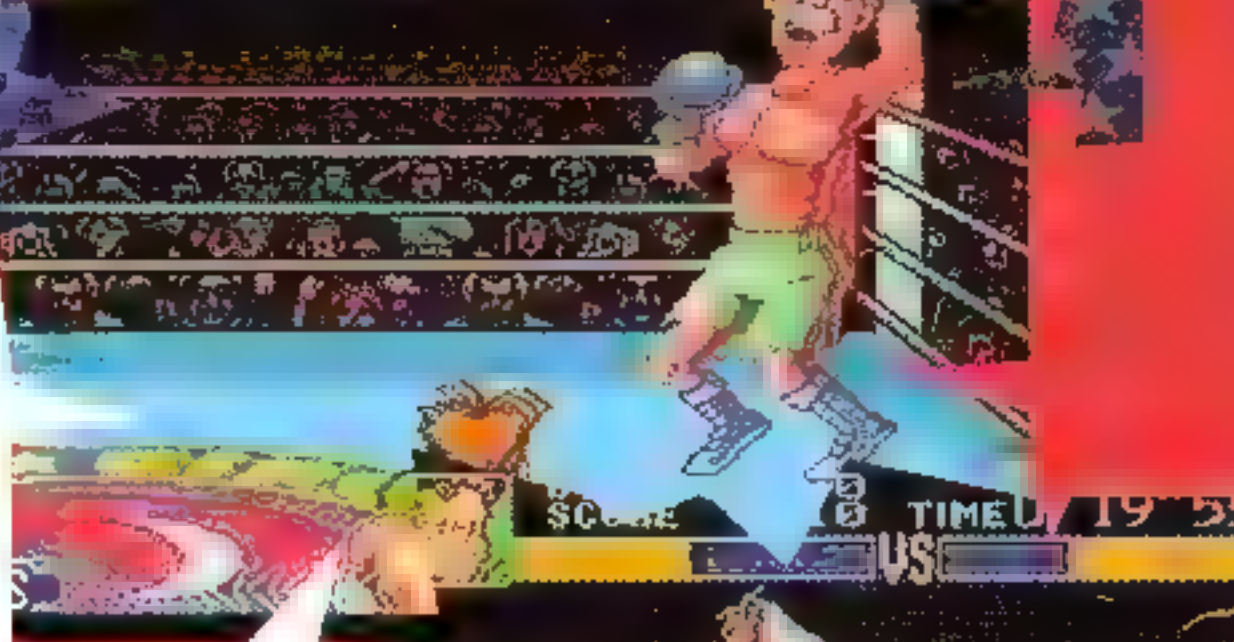
#3 GABBY JAY

FROM: BROWNE  
AGE: 16  
WEIGHT: 110 lbs  
RECORD: 1-0-0



Get me what I've lost  
so many times I forgot  
how winning feels.

PUSH START



Super Punch Out - турнирная игра, состоящая из непрерывных боксерских поединков. Сразу скажу, что она сильно отличается от игр подовного рода. То, что творится на экране, чистым боксом назвать нельзя даже с вольшой натяжкой. Есть, правда, и перчатки на руках, и гонг изредка позвякивает, но в целом, похоже вольше на развлекаловку пьяных в доску автослесарей или заключенных исправительно-трудовой колонии общего режима (на "строгий режим" тянут лишь последние бои).

Овидно (клянусь, овидно!) то, что играть можно только за одного боксера. То есть, вывора нет. Вот тебе трусы, вот тебе перчатки ядовито-зеленого цвета, вот тебе прическа полувокс и голова, которая может (если захочет) уворачиваться от ударов! Вперед!

Противников в чемпионате - 16. Написать: "16 человек" - рука не поднимается. Все они соврались из разных уголков земного шара с одной целью: навить друг другу морду. Состязания развиты на три круга. Вот те, с кем придется встретиться сначала:

## КОНТУЖЕННЫЕ



**Gabby Jay** - в буквальном переводе "балаболка". Болтун он действительно страшный. Приехал на турнир из города Парижа. Этот 56-летний "мальчонка" довольно тощ. Наверное, лягушками питался.

**Beast Bubber** - здоровый, как настоящий медведь. Силен исключительно! Именно он напоминает подвыпившего авторемонтника. Возраст: 32 года. Такие, как он, оказываются, водятся в Канаде.

**Big Boy Hurricane** - Ураганный Пистон или Пистонный Ураган. Чернокожий малый с острова вороватых революционеров. Возраст: 25 лет.

**Bald Bull** - Плевый Бык. 36 лет, лысый, да еще турок из Истамбула. Не знаю, как ты, а один из членов нашей редакции отдыхал в Турции - ему не понравилось. (Хотя он на Плевового Быка не похож).

Второй Круг:

**Bob Charlie** - не путать с Бовом Марли. 26-летний атлет с острова Ямайка. Достаточно крутой мужик, могущий сделать из соперника котлету с нескольких ударов.

**Dragon Chan** - воец из Гонконга. Узкоглазый боксер имеет в своем арсенале опасные восточные приемчики. Берегись! Возраст: 22 года.

**Masked Muscle** - Силач в Маске. Возраст 29 лет. За красно-синей маской лица не видно. Парень проделал длинный путь из Мексики для того, чтобы попрововать свои силы в турнире.

**Mr. Sandman** - мистер Песочный. Место постоянного жительства: Нью-Йорк, Соединенные Штаты Америки. 30 лет. Этот темнокожий гигант носит почетный титул "Чемпион".

Третий круг:

**Aran Ryan** - земля всеми нами любимого Арнольда по фамилии Шварценеггер, то есть Австриец. Возраст: 23 года.

**Becky Kaseko** - представитель Японии, успевший за свои неполные 19 лет сильно поднатореть в драках. Имеет face совсем не восточного типа и длинные волосы.

**Mad Clown** - Клоун-безумец. Этот тип - макаронник, итальяшка. Ему 27 лет, хотя, на вид ему все 40. Чертовски силен.

**Super Macho Man** - Супер Мачо Ман. Мачо по испански - мужлан. 28-летний детина, совершенно одичавший в условиях культуры, основанной на видеоклипах MTV (американец).

После победы в трех лигах, ты попадаешь в высшую или специальную. Драться здесь очень трудно и надо напрячь все силы, чтобы победить. Бойцы:

**Darcel Prince** - принц Нарцисс. Красивый мальчик, но до того момента, как ты ему раскрошишь физиономию. Возраст: 20 лет. Вращен на берегах туманного Альбиона, англичанин.

**Max Quacklow** - китаец. Дедуля, 78 стукнуло, а все туда же. Однако не волнуйся, китайские пенсионеры еще помнят, как великий Мао расправлялся с врагами.

**Mike Bruiser** - Рик Контузия. Контузит враз! Возраст и место рождения неизвестны. Серьга в левом ухе, оскал зубов и смертельный удар в дышло.

**Mike Bruiser** - Ник Контузия. Родной братец Рика, помноженный в плане возможных контузий примерно на 1000. Происхождение, как и у брата неизвестно (ну, прямо, Марио и Луиджи). Победить любого из братьев практически невозможно.

BONUS SCORE

360

VS

290

TIME

1'09"57

NORMAL PUNCH

130x

30

POWER PUNCH

1000x

30

FAST PUNCH

1000x

30

UPPER KNOCKDOWN

1000x

15

SPECIAL PRIZE

1000x

15

TECHNICAL POINTS

32

THIS MATCH TOTAL

529

MINOR CIRCUM TOTAL

500

BEST TIME

GABBY JAY

1

0:27"80

Dan

2

0:42"95

Killer

3

0:45"66

Caesar

4

0:46"03

F

5

1:02"12

Peter

6

1:04"35

FFF

7

1:09"57

GABBY

8

1:10"96

FFF

YOUR BEST

1'09"57

GABBY

PUNCH-OUT!

13

Scanned Stroke

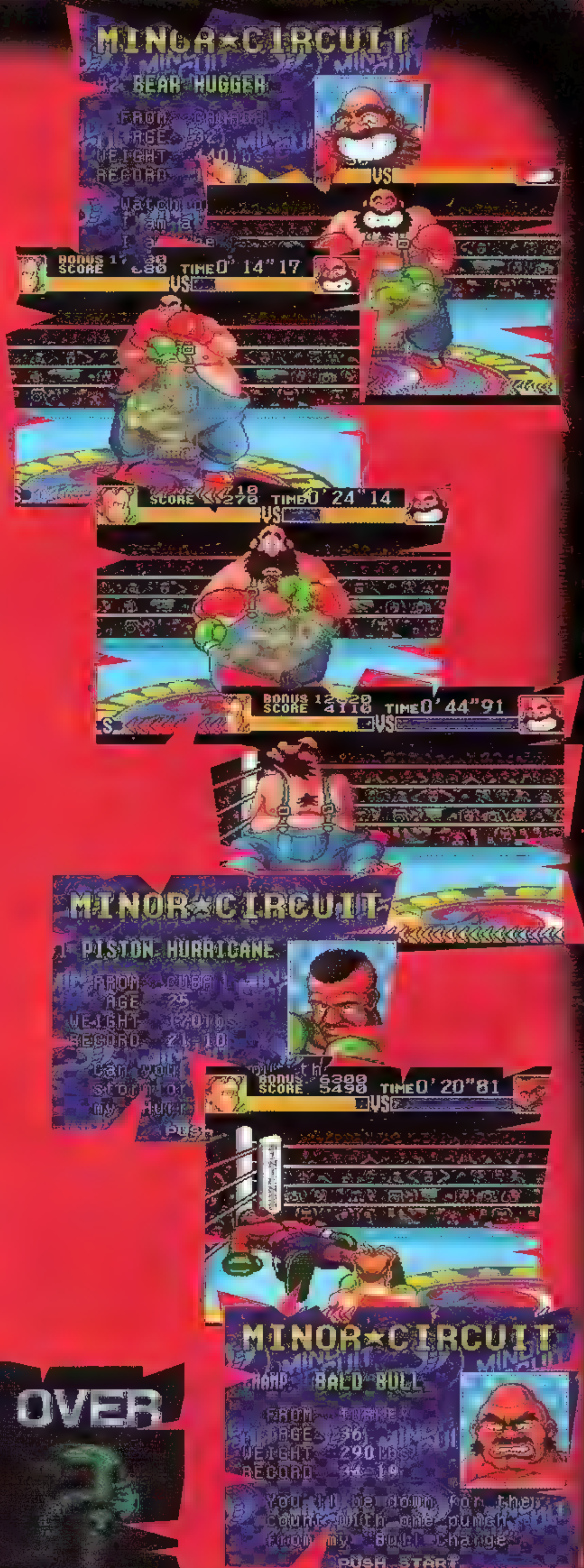


Теперь немного о тактике боя и твоих скромных возможностях. Запомни, что нельзя драться одинаково с разными соперниками. К каждому надо подбирать свой "ключик" типа газового. Если не будешь следовать этому правилу, быстро окажешься на полу ринга с провитой "фанерой". Также надо понимать, что лезть на рожон всегда было не в почете. Из 20 ударов попадешь пару раз в цель, ну и что? Зато выдохнешься и будешь мальчиком для вития на ближайшие полминуты. Сочетай атаки, отходы и прыгай под бьющую руку соперника. Наноси удар, когда уверен, что попадешь в цель. Некоторые враги могут огоршить тебя ударом по ушам или ногой в челюсть. Так что расслабляться не советую.

В арсенале твоего боксера есть боковые и прямые удары в голову и торс противника, а также апперкоты. Точка, по которой наносится удар, выражается крестом управления. И главное: суперприем есть и у тебя! Внизу экрана находится специальная шкала с буквой S с краю. В зависимости от результативности твоих атак шкала заполняется. Когда буква призывно мигает желтым цветом — пора! Прицелься хорошенько и жми кнопку A (есть смысл вначале атаковать обыкновенными ударами и, когда противник впадет в состояние неограниченного кайфа, провести спецудар). Попавший под раздачу может легко отправиться в нокдаун.

Кстати, поведить можно тремя различными способами. Первый хорошо применим с самыми первыми бойцами. Это три нокдауна подряд за раунд. После такого подвига тебе засчитывается техническая победа. Второй способ — нокаут. Сложен в исполнении и требует совпадения множества условий, учитывающих эффективность твоих атак, использование суперударов и физические характеристики врага. Третий способ очень утомителен, но иногда только он позволяет завоевать титул чемпиона. Поведа по очкам (это когда спортсмен поведил, но без черных очков выйти на улицу не может), долга и нудна: удар, затем уход в защиту и т. д. В конце встречи боковые судьи выскажут свое мнение о том, кто вольше пропустил ударов.

В целом игрушка получилась классная. Огромный азарт и отличные звуковые эффекты! Участники очень хорошо анимированы и выглядят, как живые. Твой персонаж полупрозрачен, что дает возможность лучше видеть соперника. Общий уровень сложности игры я оценил бы как высокий. Пройти до конца игру наскоком вряд ли удастся даже опытному игроку. Картридж имеет ватареичную память для сохранения игры, что уже стало доврай традицией для Супернintenдовского формата. Жаль одного! Среди участников нет ни одного русского! Значит, вопрос о чемпионстве открыт. [AM61]







Фирма Ljn - дочерняя компания знаменитейшего синдиката Acclaim. Несмотря на свою молодость, она уже успела прославиться участием в создании нескольких неплохих игрушек для приставки Super Nintendo: True Lies, Warlock, Wolverine. Следующим в этой плетке стал картридж WWF Raw. Игрушка была одобрена Мировой Ассоциацией Реслинга и именно поэтому в ней присутствуют не абстрактные здоровые мужики, а существующие на самом деле спортсмены (если этот мордовой можно назвать спортом). Реслинг, для справки, драка без правил.

В начале игры можно отдать предпочтение одному из множества вариантов поединков. Можно воротиться один на один или выврать вариант схватки с несколькими противниками. Также присутствует "стенка на стенку", где ты навиралешь команду из головорезов и ринг превращается в бородинское поле. Советую для начала потренироваться в одиночных, "дружеских" матчах, а уж затем лезть в чемпионы мира.

Пришла пора познакомиться с главными действующими лицами, я бы даже сказал, рожами. Их аж 12 штук. Одиннадцать огромных мужиков, готовых увить и зарезать любого, и одна убойная женщина тридцать восьмого калибра. Зовут ребятшек соответственно тому, чего они делают на ринге.





**Bret Hart** -  
В переводе с английского: "олень-земец старше 5 лет". То, что он вышел из детского возраста, видно по его, отнюдь не речевым, выходкам на поле боя. Довольно скоростной и хорошо держащий удар молодец.

**Doink** -  
Легковесный и скоростной клоун-улыбка. Размалеван до ушей и очень весел, когда душит тебя за горло, садюга.



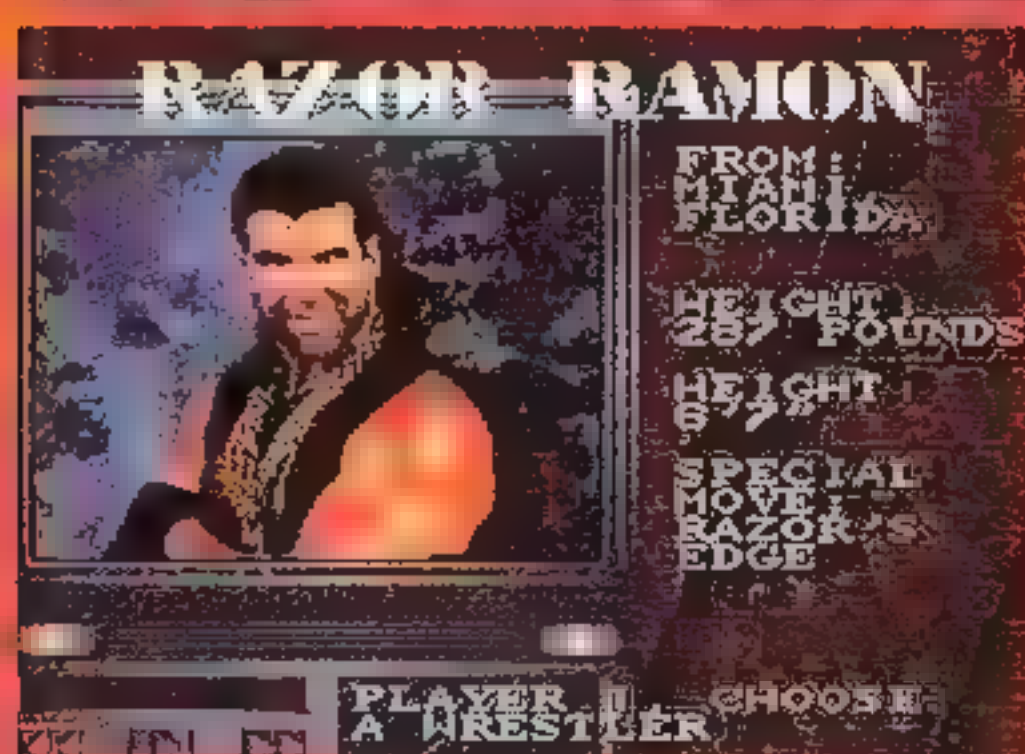
**Owen Hart** -  
Беловысый врательник Брета (по разному). Его искривленная физиономия на фотографии видимо выражает презрение ко всему окружающему.

**1-2-3 Kid** -  
Раз-два-три Пацан. Самый молодой и самый шустрый из всех бойцов. К тому же имеет хорошо тренированные мышцы, сдерживающие удары противников. Красив, но даже на Луну это не производит должного впечатления. Единственный комплимент ему - это удар по почкам (который, говорят, заменяет кружку пива).



**Undertaker** -  
"Подвизающий". Что или кого - подвизает не знаю. На него не похож, хотя бы потому, что носит недешевую шляпу из фетра. Этот длинноволосый мальчишка не быстр, но зато достаточно силен и тяжел.

**Lex Luger** -  
Беззаконный Люгер. Для тех, кто в танке: "Luger" - известнейшая фирма производителя стрелкового оружия. Так что жизнерадостный, отчаянный парень с улыбкой Шварценеггера не так уж безопасен, как кажется по фото.



**Razor Ramon**  
Рамон-вритва. Абсолютно, просто до неприличия невротичный мужик с раскрытым настежь ртом. По верховским параметрам - середнячок.

**Diesel** -  
Дизель. Заводной малый. Мужественные усы и элегантная эспаньолка - таков его имидж. Дизель тяжел и медлителен (сплошное железо).



**Bam Bam Bigelow** -  
Бам Бам Большой Маши (или около того). Действительно, настоящий здоровяк, напоминающий Якудзу из видеофильмов про бандитов. Однако этот тяжеловес довольно недотепист и медлителен и недостаточно силен (запыл жиром).

**Shawn Michaels** -  
Шон Майклс. Хотя одно человеческое имя. Черные перчатки и такого же цвета очки его непременные атрибуты. Интересно не приятель ли он Джонни Кейджа из Mortal Kombat?



**Luna Vachon**  
Луна есть невесомое тело. Надобно сказать, что это тело довольно легкое. Что не мешает этой девушке одурачить тебя, если сделаешь скидку на ее слабый пол.

**Yokozuna** -  
Йокосуна. Не путать с Йоко Оно (вдова Джона Леннона). Такого сурового чала давно. Выпученные из орбит глаза говорят о вешнем темпераменте (или болезни щитовидной железы). Самый тяжеловесный из бойцов.





Теперь о том, что ты увидишь на экране после удара гонга.

Борцы сходятся и начинают долбить друг друга, чем ни попадя. Правил, как я уже сказал, никаких нет. Разве что при вылезании или вылетании за пределы ринга, надо вернуться на него в течение 10 секунд, иначе засчитают поражение. Судья иногда посвистывает, но на ход встречи заметного влияния это не оказывает. За это видимо его можно уложить на пол ударом кулаком по лицу или ногами в грудь. После этого он свистеть перестанет и впадет в спячку.

Базовых движений немного:

кнопка А — удар ногой в пах,  
кнопка В — удар рукой в "торец",  
кнопка Y — бег.

Также есть множество защитных и атакующих движений с использованием ринга. Так, например, можно развежаться и, спружинив от канатов, послать соперника в нокдаун, довивая уже на полу прыжками на грудь. В углу ринга можно залезть на стойку и спрыгнуть с нее, целясь, извините, попой во врага. Кроме ударов, можно использовать захваты и вроски. Когда схватишься с противником, сразу же начинай как можно чаще нажимать любую кнопку джойстика (X, Y, A, B). Над ворящимися появляется специальная шкала, по которой можно определить, кто побеждает. Если это будешь ты, то сможешь провести отличный вросок. Для атаки противника лежащего на полу, надо подойти к нему, как можно быстрее, нажать кнопку В. Твой боец всей массой рухнет на супостата и доставит ему несколько секунд незабываемого "кайфа". А главным приемом на полу является захват. При виде лежащего без чувств врага нажать кнопку X. Твой кетчист заберет ему ногу и — если удержишь 3 секунды —

поведа! Однако этот прием рекомендую применять к сильно ослабленным "супчикам" из команды соперников (уровень оставшихся сил показан в верхней части экрана), иначе будешь отброшен в угол ринга.

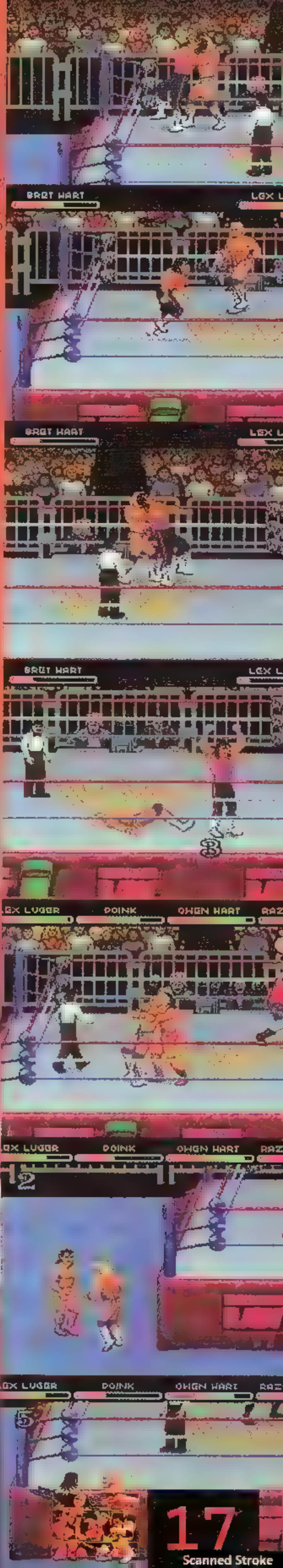
К тому же у каждого из борцов есть свои фирменные приемы и добивания, делающиеся с помощью клавиш Z и R в определенные моменты схватки и в соответствующих местах ринга.

Драка за рингом примечательна тем, что можно (хотя это и неспортивно) бить оппонента головой о металлическую ограду и углы ринга. Также можно использовать металлическое ведро, одиноко стоящее в сторонке. От ударов им по валде противник впадает в прострацию на некоторый промежуток.

Игра очень груба и натуралистична. Звук "дзынь" при ударе головой о что-нибудь железное, говорит о том как тяжело зарабатываются деньги в капстране. А крики зрителей и другие звуковые эффекты подтверждают прекрасные технические характеристики Super Nintendo. Отличные "живые" фотографии в меню выбора бойцов радуют глаз, да и на ринге ребята выглядят неплохо.

Несмотря на то, что игра не имеет возрастных ограничений и давно известно, что реслинг — это просто хорошо отрепетированное шоу, не рекомендую игрушку для самых маленьких. Ну а для вольших "Ужасный Реслинг" — самое то, что нужно для разрядки после споров с начальником на работе или поставленной злым преподавателем "двойки" в школе. Сожми зубы, отделай парочку-другую здоровенных мужланов (и о тетке не забудь), а уж потом можно, развалившись на диване, попить кофейку, умиротворенно читая свежую сводку происшествий.

[AM62]





# Unitally™

1P  
2P  
VS  
LEAGUE  
OPTIONS

## PICK YOUR UNI

MIKE	ANDREW
MARTIN	MELISSA
AMY	MALCOLM
MICHELLE	COLIN
DAVE	TONY
CAROL	CRAIG
BAR	ROBBIE
SAV	STEVE

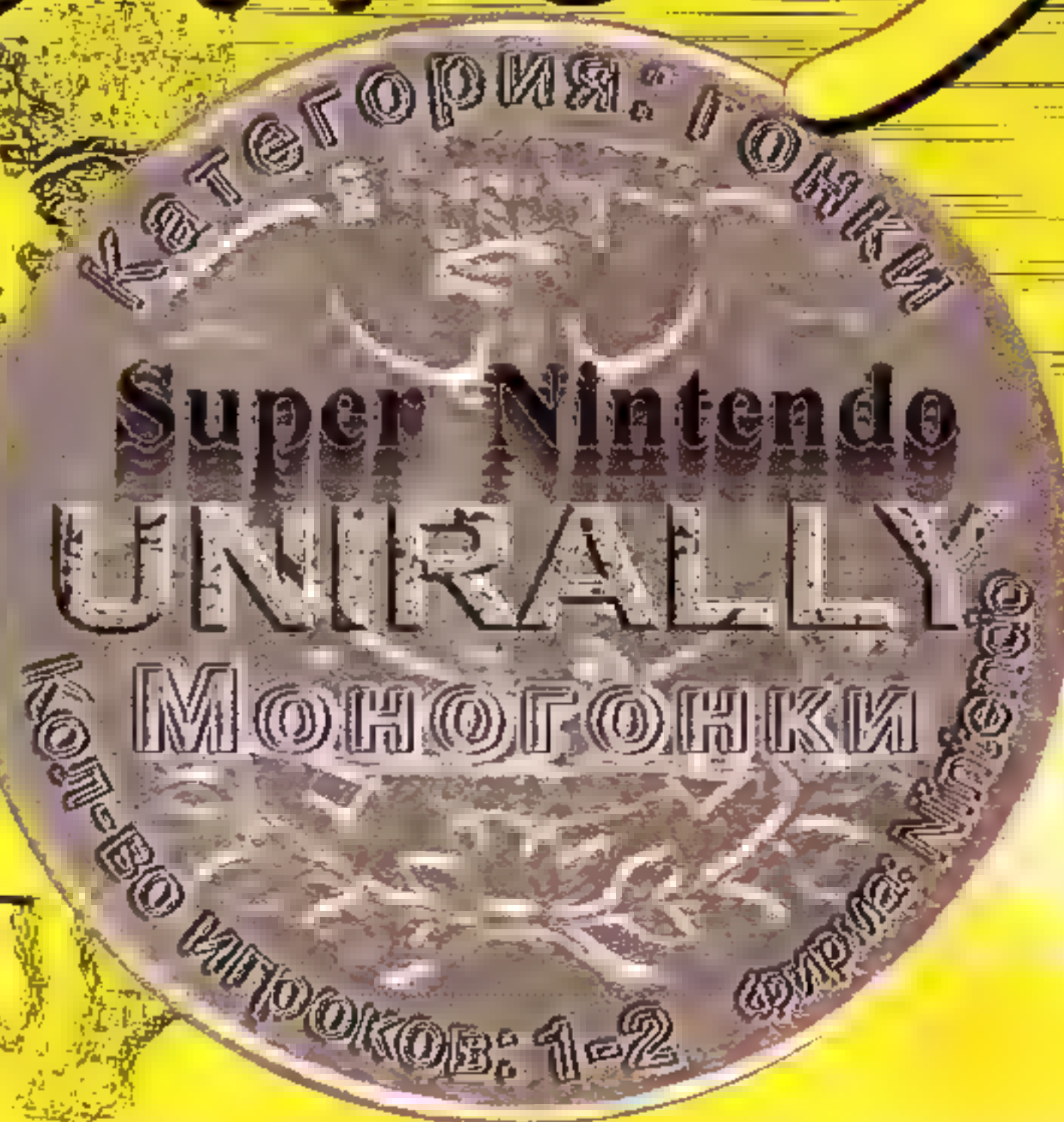
## PICK TOUR

CRAWLER	?
SHUFFLER	?
WALKER	?
HOPPER	?

## PICK TRACK

CRAWLER	
DRAGSTER	
ZOOM ZOO	
BOWL	
SWITCHER	
MONSTER	
BRONZE	

# Unitally



Великолепная и совершенно дикая гоночная игра с участием одного или двух игроков. При ее создании фирма Nintendo сотрудничала с компанией DMA из Шотландии. В результате такого взаимодействия и родилось множество невиданных в других гоночных играх моментов.

Начну с того, что гоняешь ты здесь на моноциклах (одно колесо с педалями и седлом). Чтобы было понятнее объясню: в цирке на таких штуках ездят клоуны или велоакробаты. Хотя атмосфера игры совсем не цирковая. Здесь, скорее, царит дух гонок на выживание. Хорошо, что в игре есть несколько специальных настроечных меню, где можно выбрать тип соревнований (кто - кого или чемпионат), уровень сложности и цвет моноцикла. Каждый из гоночных агрегатов, кроме своей личной окраски, имеет еще и ласковое имечко, типа Жаннуария или Батька. Всего 16 суперскоростных машин. Заезды проводятся не по трассам, а по разноцветным трубам, причем не внутри, а по внешней оболочке. Ежели ты думаешь, что трасса похожа на Кутузовский проспект, то жестоко ошибаешься. Труба, по



которой едешь, напоминает скорее тоненькую карамельку-сосалку из моего раннего детства. Удержаться на ней не так сложно, но от немалых трюков может легко закружиться голова. 5, 4, 3, 2, 1 - поехали! Как правило, обогнать надо такое же, похожее на твое, колесо.

Во время гонок рекомендую (только в подходящих местах) совершать прыжки и всевозможные кульбиты, это прибавляет очки.

Чем больше у тебя очков, тем выше считается твоя моно-квалификация. На некоторых трассах прыжки просто необходимы для

преодоления фиолетовых луж, замедляющих движение. Вля-

паться в пару столь

мерзких субстан-

ций не смертельно,

но с мечтами о победе можно будет

попрощаться.

Также есть вариант игры, похожий на соревнования скейтбордистов. То есть, ты ез-

дишь туда-сюда,

вверх-вниз по

специальному

жолобу. Дается

небольшое коли-

чество времени на

исполнение опре-

деленных акробати-

ческих элементов. За

слишком красивые выкрутасы

щедро начисляются очки. Здесь главное не расте-

ряться ■ показать на что ты способен.

Для достижения победного результата особенной тактики не

существует. Главное, следить за из-

менением направления трассы и всеми ее изгибами. Немедлен-

ное реагирование на изменение ситуации ■ есть ключ к успе-

ху.

При игре вдвоем применяется технология split

screen (разделение экрана). То есть экран де-

лится пополам горизонтальной чертой ровно

посередине. В этом случае в верхней части ты ви-

дишь свой моноцикл, а в нижней моно-

цикл приятеля, ри-

скнувшего вызвать

тебя на соревнова-

ние. Качество и

размер изображе-

ния от этого ничуть

не страдают, но есть

опасность ■ пылу борьбы

перепутать, за чьим гоночным

аппаратом ты следишь глазами.

Тут же надо сказать и о том, что

"Моногонки" сделаны с исполь-

зованием технологии Усовершен-

ствованного Компьютерного Мо-

делирования, которая при-

менялось для создания суперхитов

"Страна Данки Конга 1-2" и "Инстинкт Убийцы". Применение мощных компьютеров

Silicon Graphics делает моноциклы абсолютно живыми ■ объемными. Музыка игры под-

стать графике ■ компьютерному действию, сло-

вом - не подкачала.

Несомненным достоинством явля-

ется применение ■ игрушке па-

мяти с батарейным питанием,

позволяющей сохранять игру. И

еще одна радостная но-

вость: в каждый

картридж вло-

жен постер

с картами

основных

трасс. Это

невероятно

облегчит

твой путь к

финишу.

Словом

Unirally - ве-

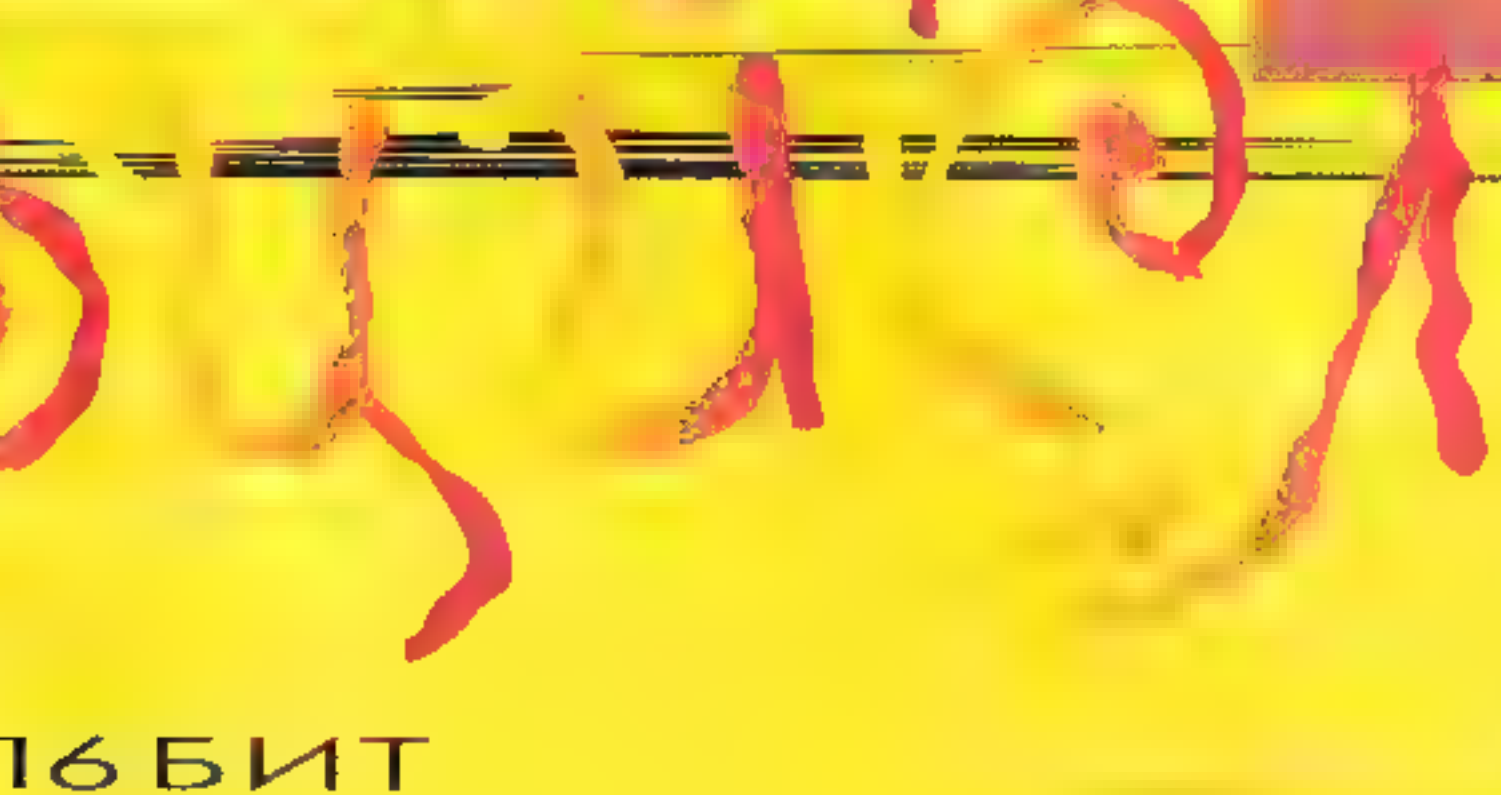
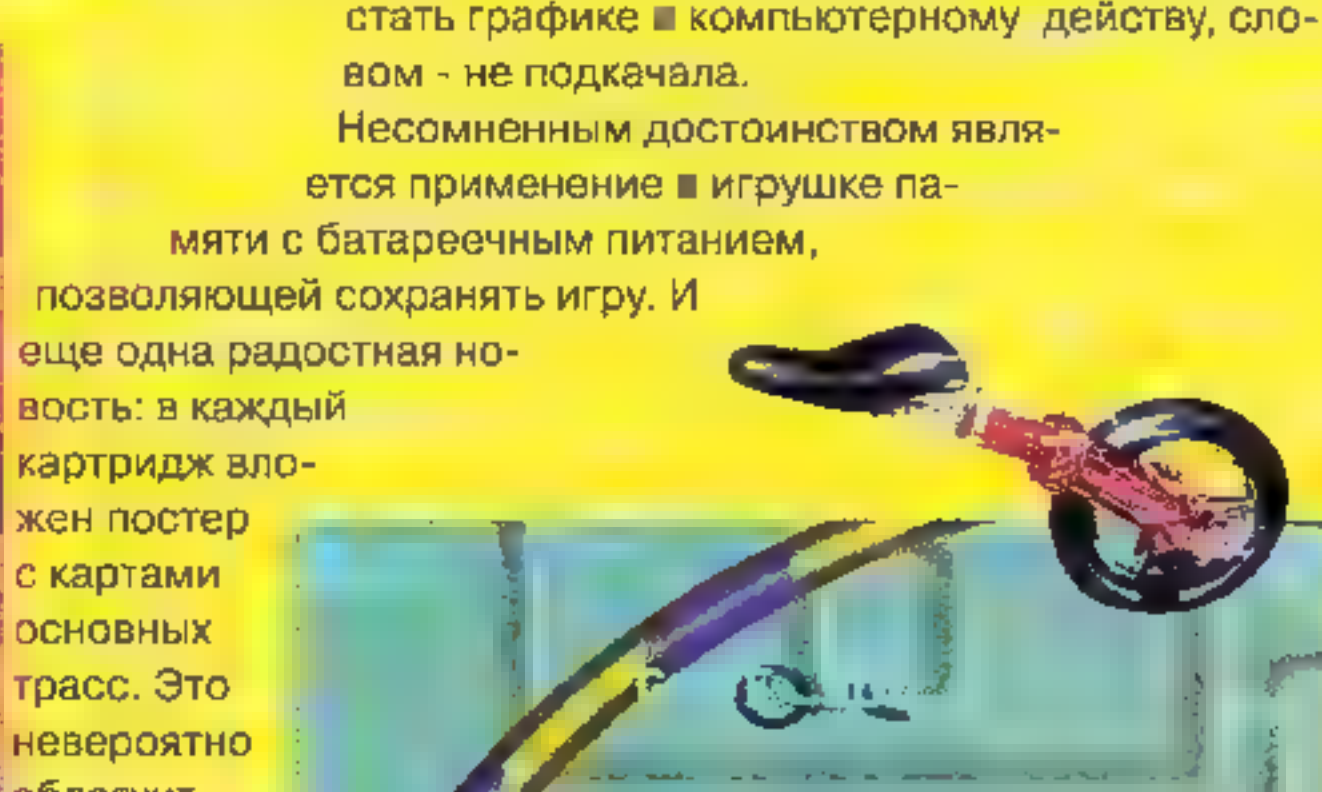
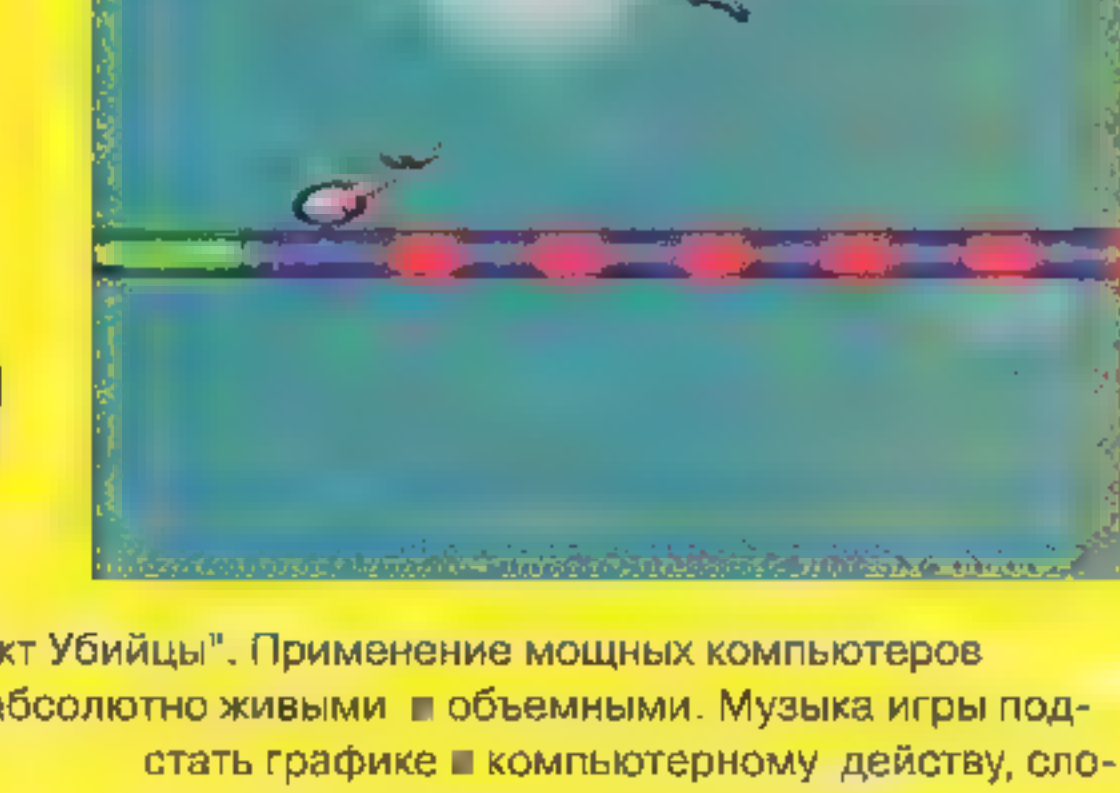
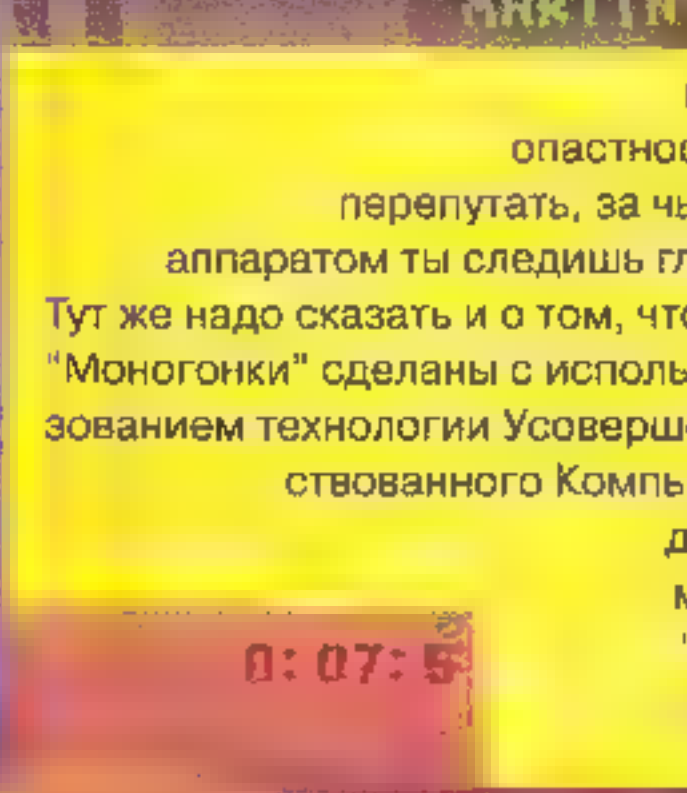
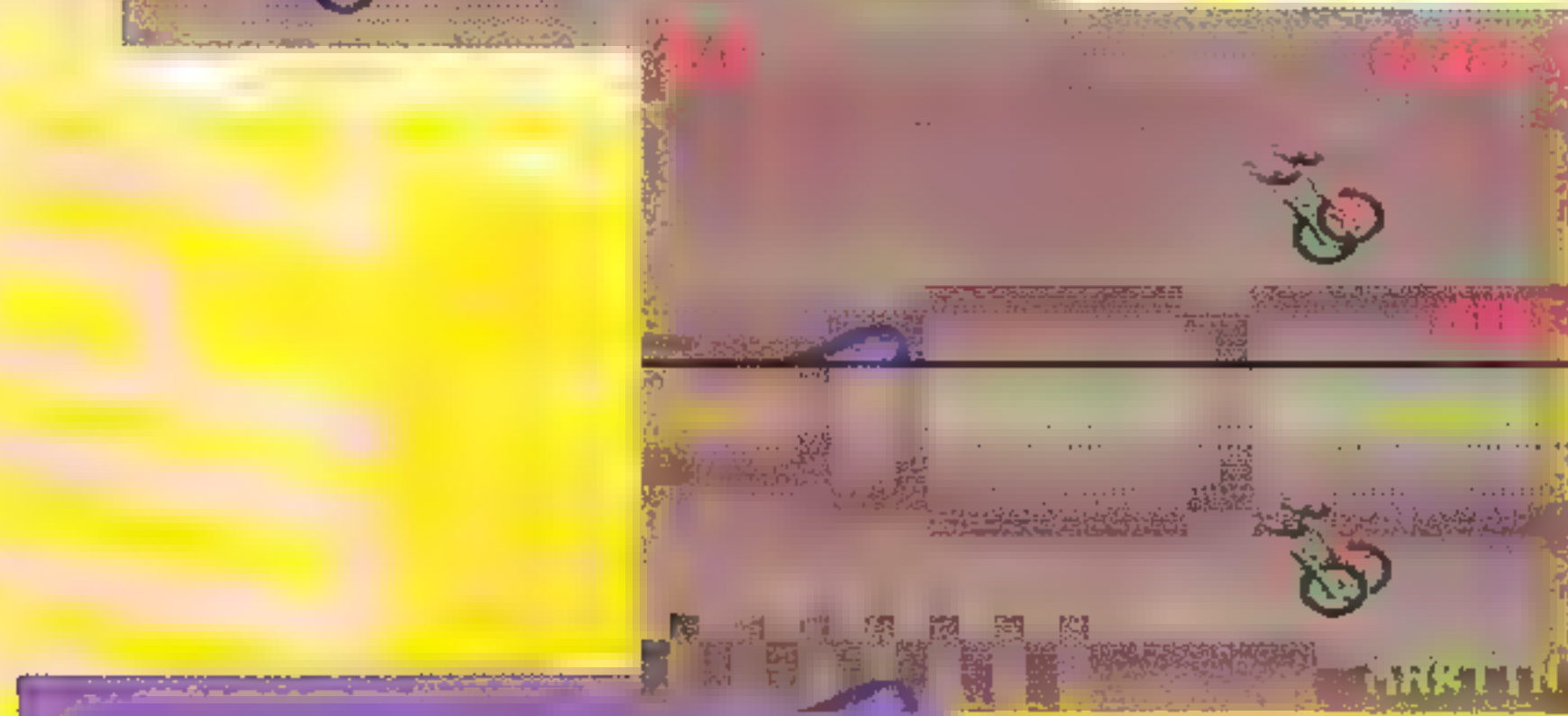
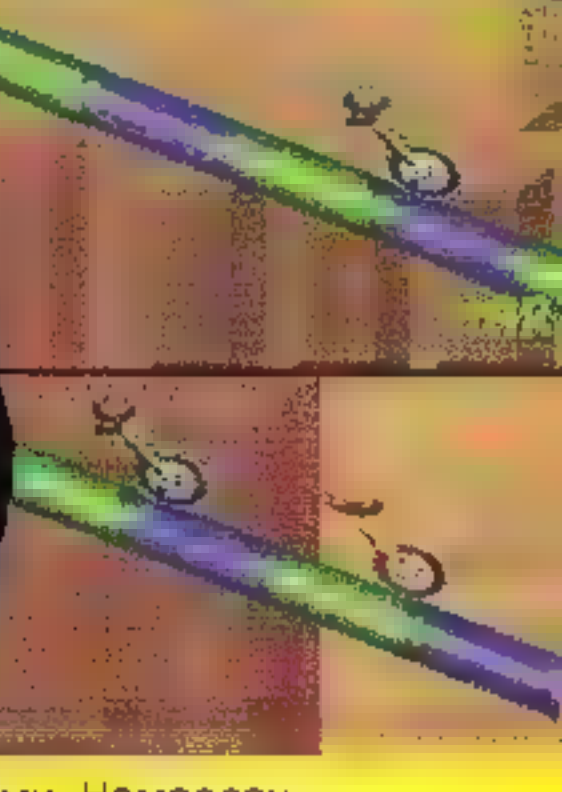
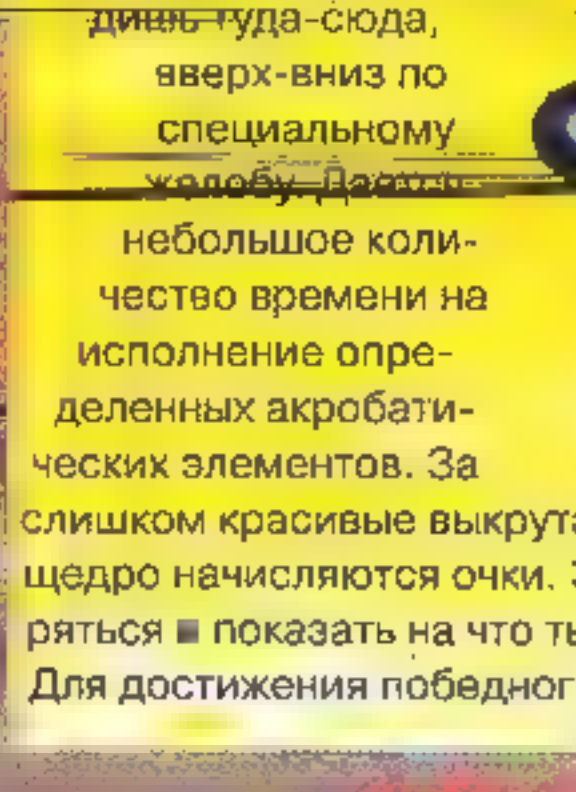
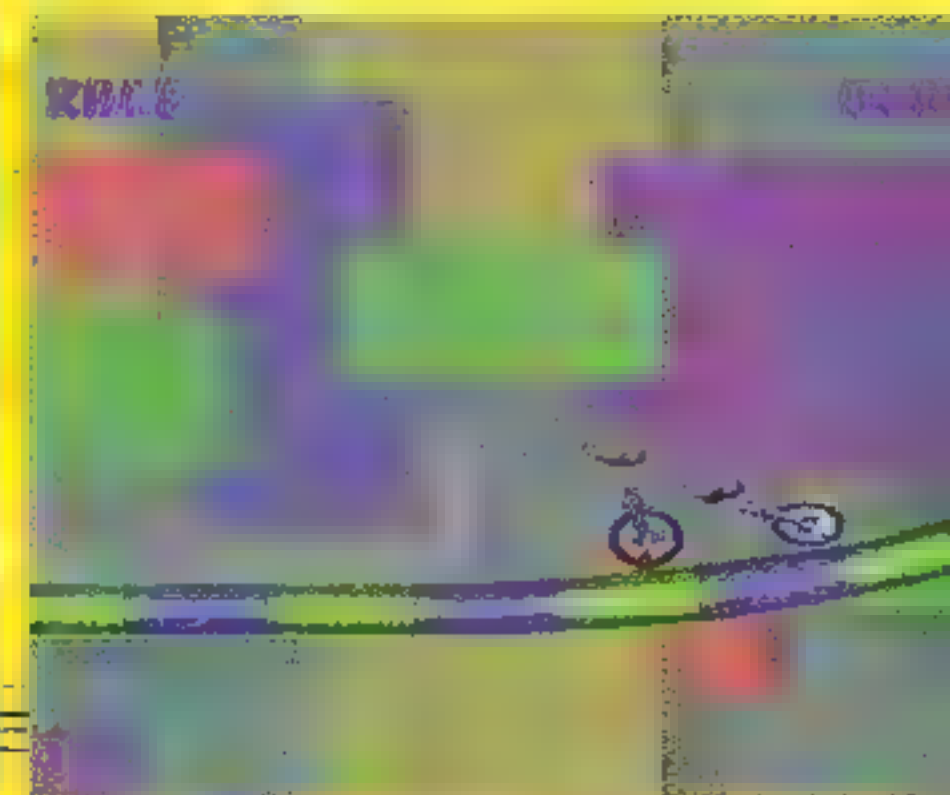
ликолепные

трюки, ско-

рость ■ ло-

мовой азарт!

[AM63]



Unirally

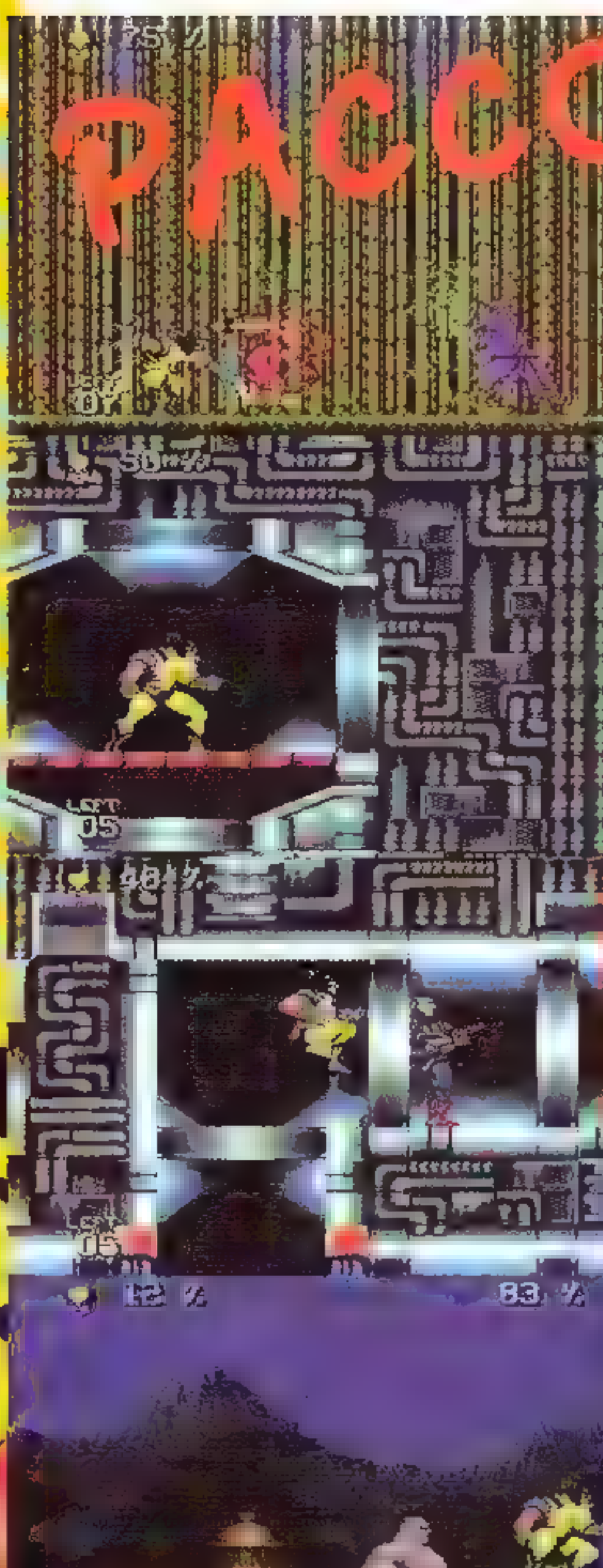
19

Scanned Stroke



# РАССОМАХА 3 ADY

СЕРИЯ



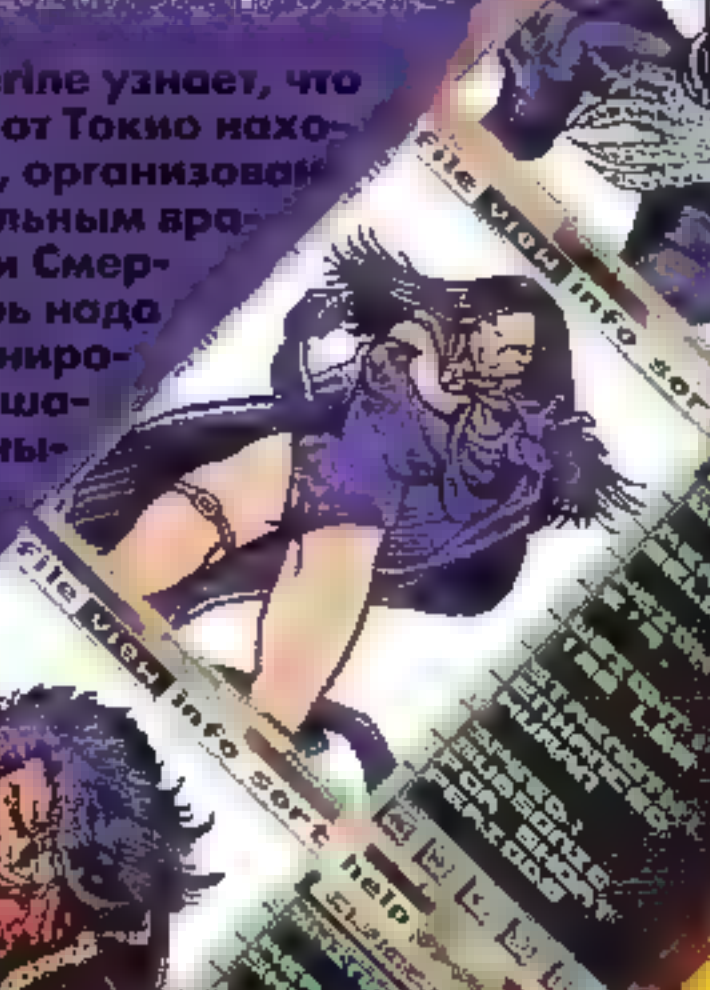
Wolverine - кличка главного героя игры. Если ты давний фанат компьютерных игр, то он уже давно тебе знаком по различным мутантским играм, основанным на комиксах. Ну, хорошо, напомним Wolverine - такой мужик в желто-синем прикиде, маске и

длинными ножами спрятанными в руках (примерно, как паша Крюгер из "Кошмара на улице Вязов"). Не отличаясь миролюбивым характером, этот получеловек еще и на-  
 Игра начинается прекрасной техно-музыкой и картинками из комикса. Затем начинается то, для чего, собственно, и делаются игры. Этапов не очень много, зато пройти хотя бы один из них очень трудно, да и времени на это требуется немало.

прочь позабыл свое прошлое, из-за чего превратился в законченного и бескомпромиссного бойца. Основная и единственная цель игры - это истребление всяческой кибермутантской гадости и выяснение собственного "я" (то есть, кто же такой Wolverine).  
 Секретная лаборатория - пройти через комплекс запутанных коридоров, тоннелей и дверей. Уничтожить дроидов, висящих в воздухе. Добраться до центрального компьютера лаборатории и получить информацию об секретном оружии X. Стоит опасаться газовых струй, вырывающихся из разорванных труб.

Основ-ные зо-ны:  
 Wolverine узнает, что недалеко от Токио находится лагерь, организованный его смертельным врагом с именем Леди Смертельный Удар. Теперь надо пробежать через тренировочный комплекс, кишачий хорошо обученными нинзями и добраться до их предводительницы. Остерегайся! Среди убийц-людей затесались киборги. Передвигайся быстро

## Тренировочный лагерь нинзя



Кол-во игроков: 1  
 Категория: Приключения  
 Название: **WOLVERINE**  
 Рассомаха  
 Super Nintendo  
 Фирма: Lin/Marvel Software

# WOLVERINE



атакуй, не раздумывая - это единственный способ выжить. Здесь герой получит первую информацию о своем прошлом.

#### Политика правды Томас...

Однако, информация, полученная ранее оказывается фальшивкой. Чтобы восстановить истину, придется продирается сквозь огонь солдат, вертолетов, взрывы высокомоощных мин и злобу антибратьев-мутантов.

#### Злобные видения.

Wolverine измучен. Предыдущие битвы взяли свое. Вот почему он не заметил мутанта Кибера, подкрывшегося сзади и полосну-

шего его по спине. В кровь героя попадает сильный галлюциноген. Надо собрать волю в комок и вырваться из мира смертельных иллюзий. Багровые реки, Кристальные часовые, Прыгающие Духи и Холодные Огни (не правда ли, напоминает "Пикник на обочине" Стругацких) далеко не все глюки, которые встречаются

#### Внутренний Круг

Вампириша, известная как Черная Королева, поджидает на этом уровне и вместе с боевыми дроидами и охранниками закрывает проход к злодею Шиноби - главному мерзавцу игры. В этой зоне Wolverine должен найти секретные переключатели, для того, чтобы открыть спрятанные проходы.

#### Мистическая прелесть

Внутренний Круг рухнет и герой падает прямо в од. Здесь он встретится со старыми знакомыми: выжившим в развалинах тренировочного лагеря ниндзей по кличке Рука и спасшимся из Внутреннего Круга персонажем Фуго. Избегая падающих сталактитов, Wolverine задаст жару врагам и узнает, наконец, свое прошлое.

Что необходимо сделать для успешного прохождения игры? Некоторое время потренироваться! Побегай по первому уровню (он самый легкий) и изучи все движения

**Wolverine.**  
Когда

почувствуешь, что пальцы сами находят нужную кнопку, можешь смело от-

правляться в путешествие. На всякий пожарный даю все движения:

Идти влево (вправо) - нажать крест управления влево (вправо)

Бежать влево (вправо) - нажать крест управления влево (вправо) два раза

Присесть - нажать крест управления

Бежать влево (вправо) - нажать крест управления влево (вправо) два раза  
Присесть - нажать крест управления  
Лезть - нажать крест управления влево (вправо) два раза  
Прыжок - нажать крест управления вверх  
Прыжок с разворота - нажать крест управления влево (вправо) и крест управления вверх  
Прыжок с разворота - нажать крест управления вправо (влево) и крест управления вверх  
Прыжок с разворота - нажать крест управления влево (вправо) и крест управления вниз  
Прыжок с разворота - нажать крест управления вправо (влево) и крест управления вниз  
Прыжок с разворота - нажать крест управления влево (вправо) и крест управления вниз  
Прыжок с разворота - нажать крест управления вправо (влево) и крест управления вниз

Реальности! [AM64]

ст-  
но, иг-  
руха при-  
влекла в ос-  
новном отличной  
музыкой и отточенной  
графикой. Сам процесс  
оказался менее интересным,  
чем антураж. Однако, поиграв не-  
много, привыкаешь и уже как то сам  
становишься яростной Россомой, рвущим  
врагов металлическими пальцами-ножами.

Так что потенциальные владельцы этого картриджа точно не пожалеют о том, что им предстоит познаться с Wolverine. Только не советую, привязав к пальцам столовые ножи, пугать своих домашних дикими криком и изображать из себя героя. В жизни такие трюки оканчиваются куда печальнее, чем в мире Новой

Реальности!

Ловкость рук и опыт в рукопашных схватках необходим в игре еще и потому, что полезного добра на пути всего лишь три вида:

**Здоровье** - пополнение уровня жизни, 100% здоровье - заполнение показателя жизненной энергии до максимума, **Неуязвимость** - делает героя неубиваемым на некоторое время.

Найти любой из трех призов достаточно сложно, придется облазить всю компьютерную местность.

Меня, если че-

Удар рукой за спину - шифт L

Удар рукой на бегу - нажать крест управления влево (вправо) два раза и затем A

Прыжок - кнопка B

Удар ногой с разворота - кнопка Y

Прямой удар ногой - кнопка Y и нажать крест управления вверх

Повиснуть на стене - прыгнуть на стену (кнопка B) и нажать кнопку X

Кувырок вперед - нажать крест управления вверх

Супер прыжок и атака когтями - нажать крест управления вниз, кнопку B и в прыжке кнопку X

Удар когтями - кнопка X

Резать когтями - шифт R

Резать тело (или не тело), лежащее на полу - нажать крест управления вниз и X

Аперкот когтями - нажать крест управления вниз, кнопка A

Ловкость рук и опыт в рукопашных схватках необходим в игре еще и потому, что полезного добра на пути всего лишь три вида:

**Здоровье** - пополнение уровня жизни, 100% здоровье - заполнение показателя жизненной энергии до максимума, **Неуязвимость** - делает героя неубиваемым на некоторое время.

Найти любой из трех призов достаточно сложно, придется облазить всю компьютерную местность.

Меня, если че-



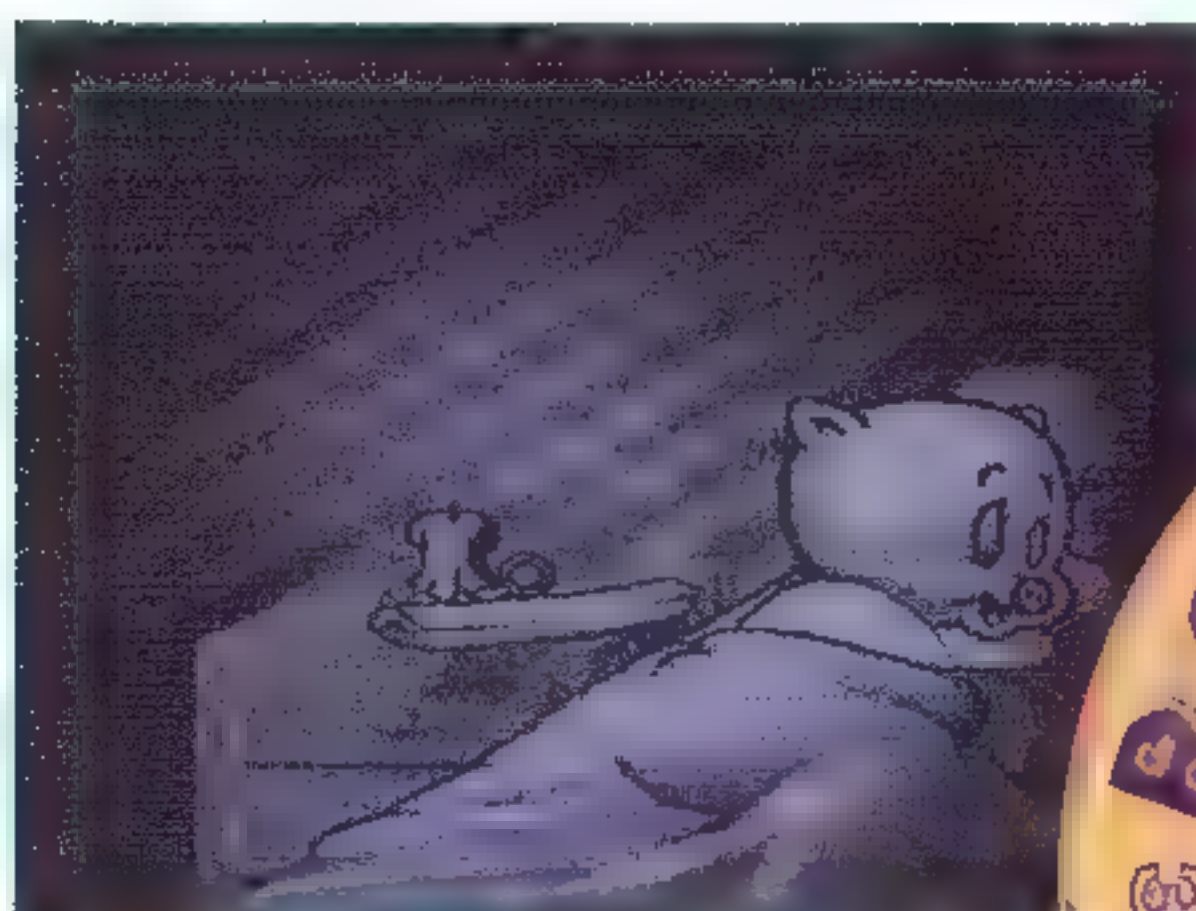
WOLVERINE

21

Scanned Stroke



# WAP



## ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВЕТЧИНЫ



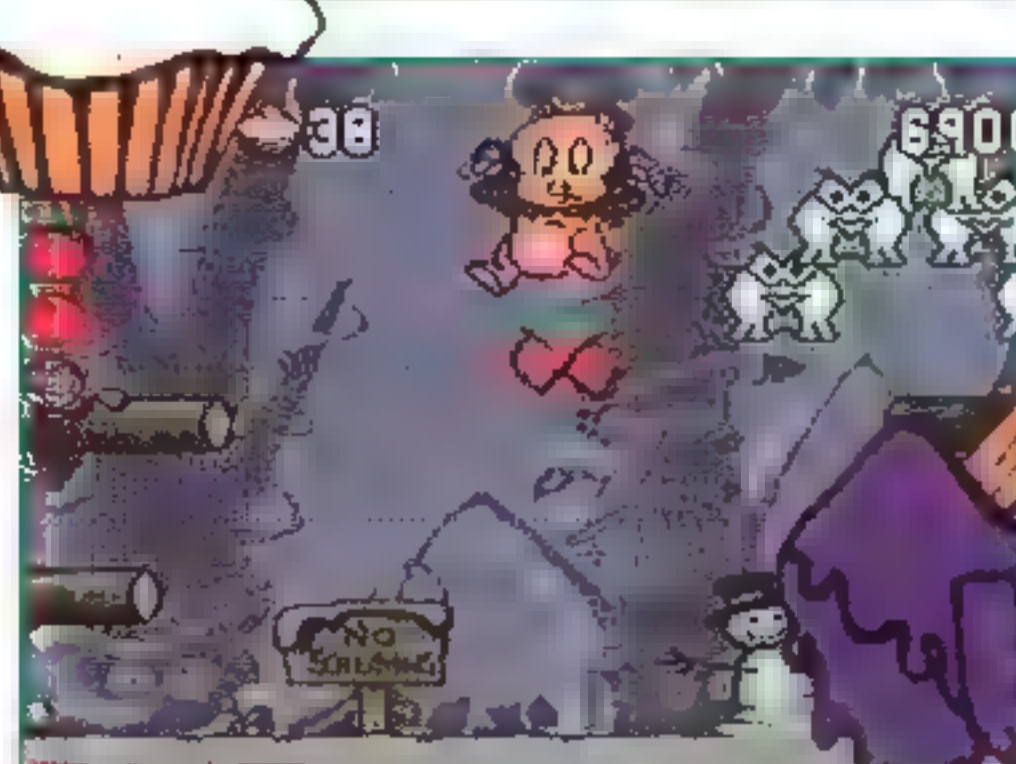
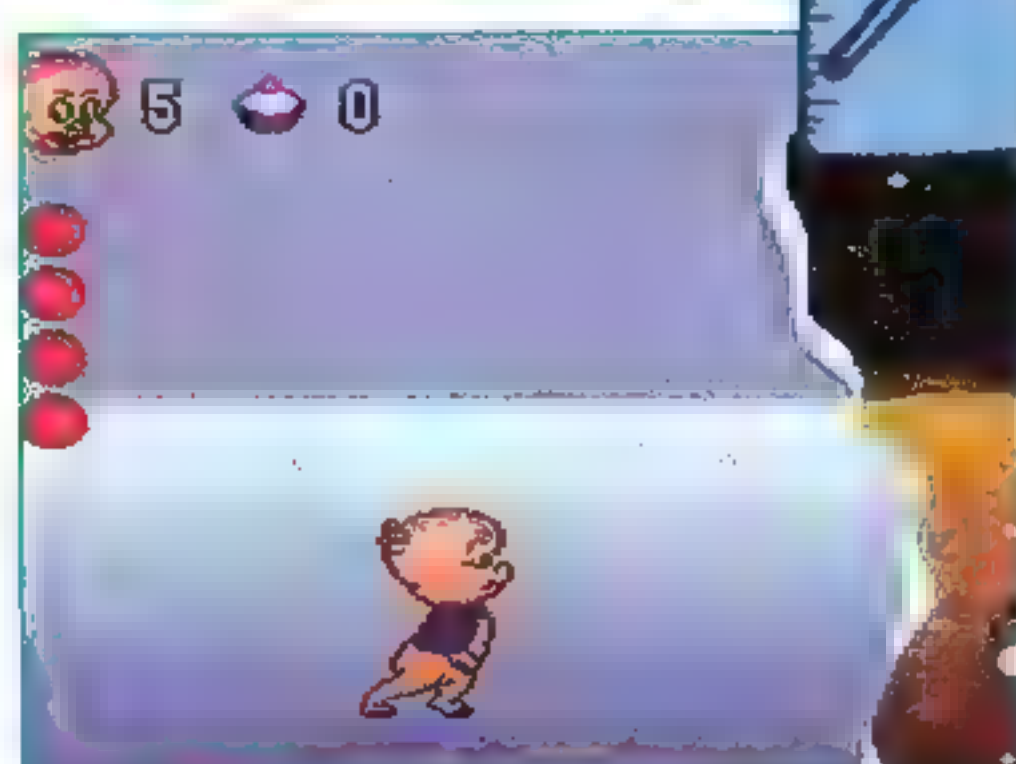
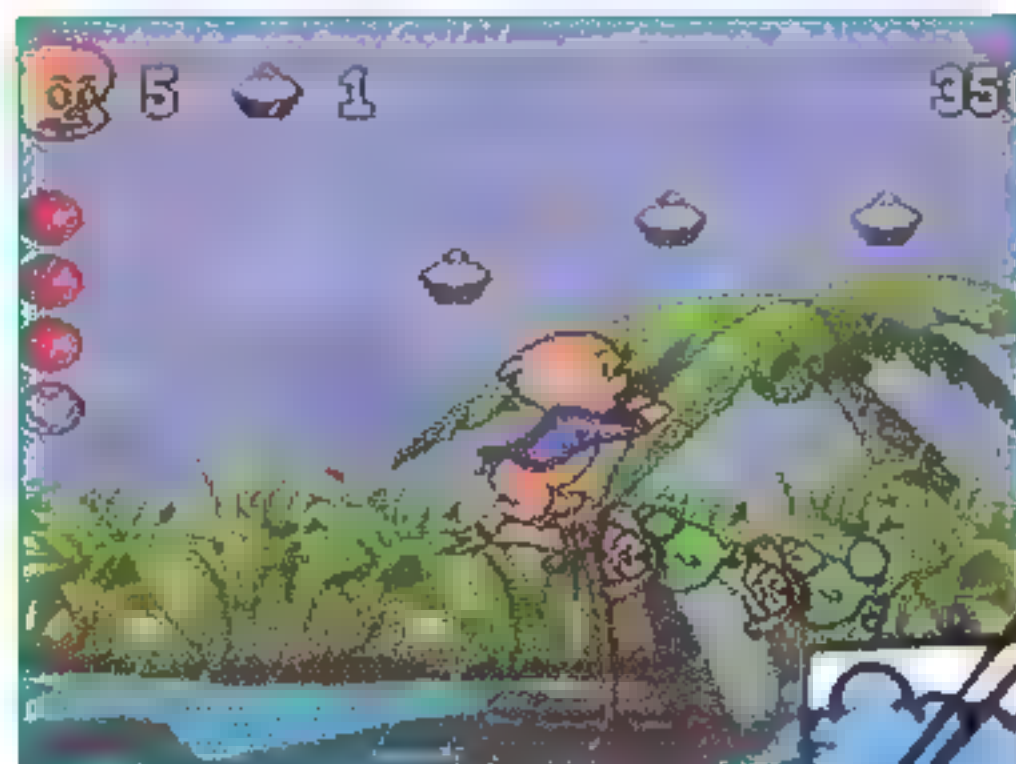
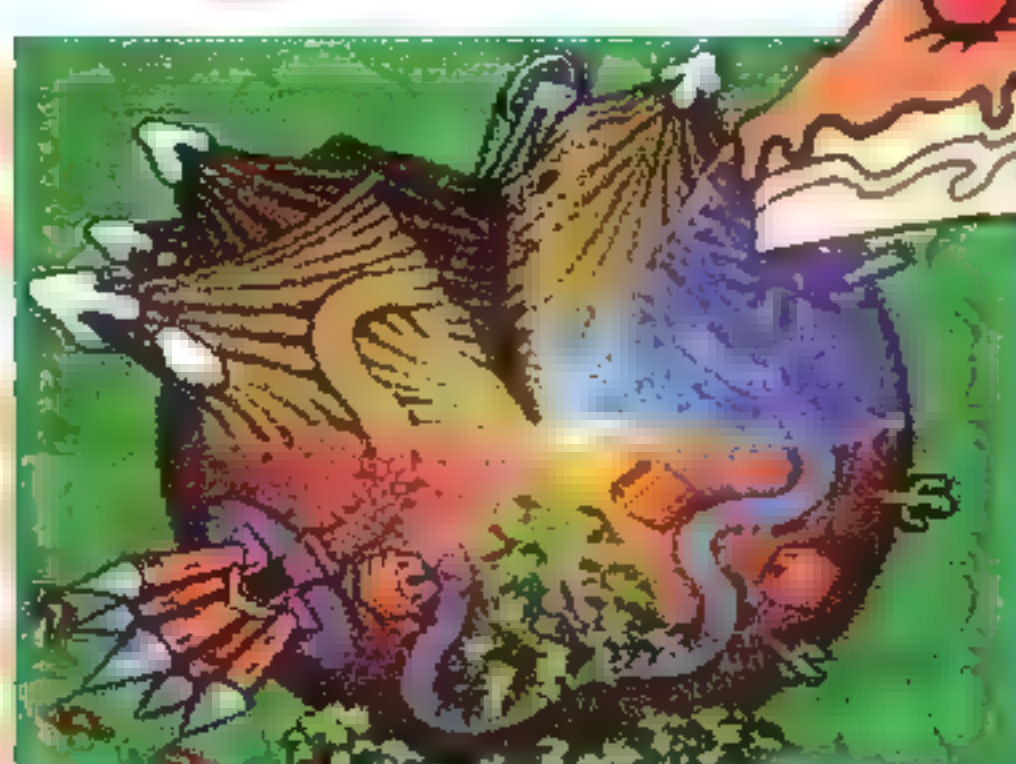
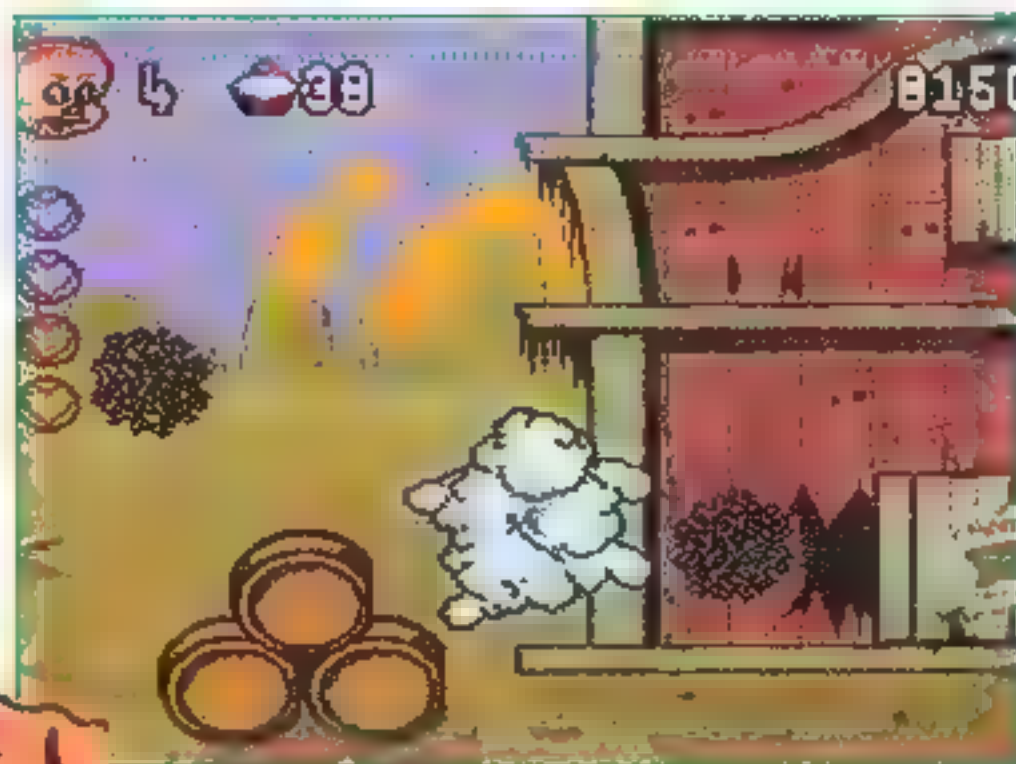
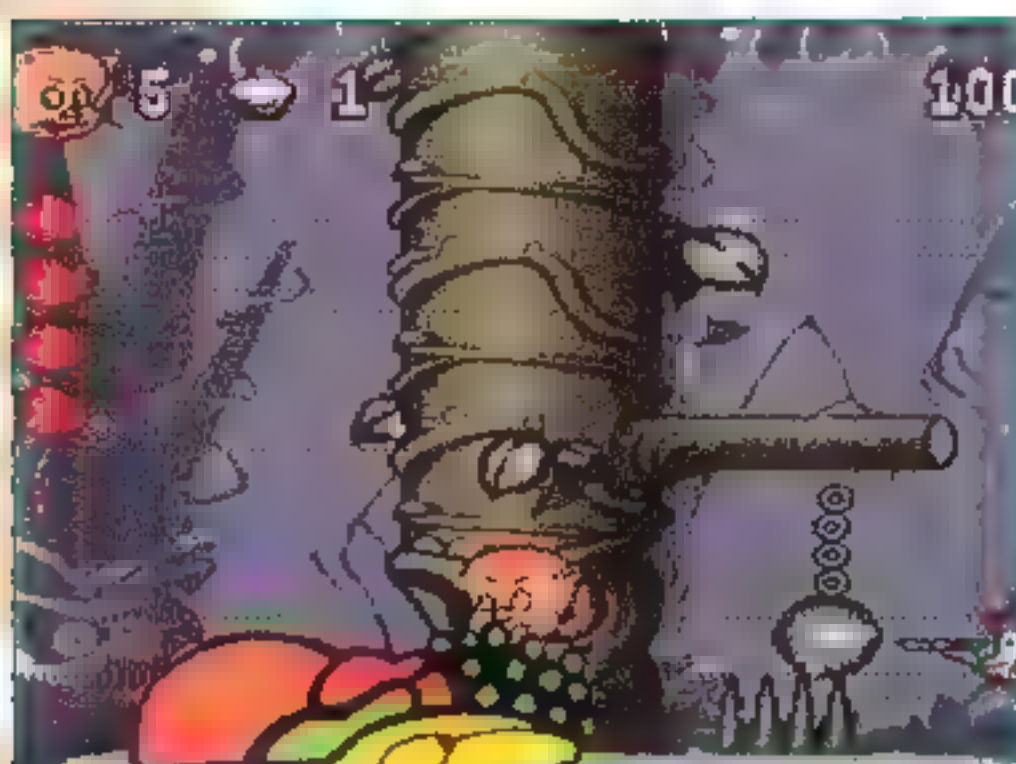
Порки Пиг в представлении не нуждается. Этот фирменный персонаж студии Warner Bros. не менее известен, чем Дональд Дак или Микки Маус. Поросянок по кличке "Мясной" стал главным героем множества мультфильмов, комиксов, компьютерных игр. Ну, не дает он покоя художникам, режиссерам и в особенности программистам!

В результате очередных творческих поисков разработчиков фирм Acclaim и Sunsoft родилась новая неплохая игрушка про приключения ветчины.

Все дело начинается с глубокого и спокойного сна поросенка. У Порки каникулы, на работу ходить не надо. Почему бы не вздремнуть и не почитать о чем-то хорошем. Сопит он своим пятачком и сладко похрапывает в задумьи. Но неожиданно в сневидения о желудках и толстых хавроньях врываються кошмары. Сознание малодого поросенка полностью захвачено ужасами. Однако, Порки Пиг готов бороться за свой







разли (иногда даже поросенок). Мясной начинкой труднейший бой!

Чтобы выжить из мерзких видений, Порси придется пройти целых шесть уровней, нарисанных ужасающими кошмарами и врагами. Названия этапов говорят сами за себя и в комментариях не нуждаются. Это: Заколдованный лес, Город имени Строгидельски, Атлантида, Разрушенные шахты, Альпы и, наконец, Замок - средоточие зла.

В начале игры в боевом арсенале импортного Пятачка только копытца, которыми можно жакнуть по балде любому встретившемуся наслезу. Суть каждого из этапов проста: дойти до конца целым и невредимым. Всех врагов убивать не обязательно, встретить почти со всеми можно избежать. Хорошо еще, что повсюду разбросаны различные полезные и главные вещицы. Не пренебрегай их сбором. Всего шесть предметов:

**Сердце** - увеличивает на одно деление уровень здоровья Мясного  
**Пирожное "Корзинка"** -

сложнее всего - получить одну дополнительную единицу жизни

**Снадобье** - наддувает Порси газом

**Кекс** - добавляет немеренное количество очков

**Чашка с фруктами** - поросенок

начинает развить противника фруктами

**1 up** - плюс один Порси Пиза

Еще один немаловажный момент. В конце каждого этапа Порси ждет встреча с боссом. Как правило поединки с ним не очень сложные. Надо лишь немного понаблюдать за бригадой и найти его уязвимое место. Например, первого босса надобно бить копытцами по голове в тот момент, когда он снимает шляпу. Это очень удобно делать, прыгая с верхних веток деревьев, окружающих площадку. Вообще, боссы вызывают не омерзение, а скорее смех. Да и остальные персонажи вымышлены в довольно несерьезном стиле.

Теперь о внешнем виде игры и других ее достоинствах. Графика достаточно необычна даже для Super Nintendo. Поросянок какой-то желеобразности, что, впрочем, делает его почти живым. Фоны очень хорошо прорисованы и выглядят вполне мультипликационно. Погода в продолжении рожденья храброго поросенка постоянно меняется. И будь уверен, если на экране идет дождь, то как-то поневаля самому хочется раскрывать зонтик. Как отмечалось выше игра имеет юмористический налет, что сглаживается мрачноватой музыкой.

Также отметим, что даже для игрока со средним уровнем игры не покажется сложной. Пройти шесть уровней розовощеким Порси Пизом легко еще и потому, что игра обладает бесконечным продолжением. Именно поэтому рекомендацию Porky Pig's Hallowed Holiday прежде всего геймерам младшего и среднего школьного возраста. Однако, я думаю, и взрослому погонять Порси по уровням будет по приколу.

Заколдованные канюшки Порси Пиза могут закончиться только благодаря тебе! Помни об этом и не брось очаровательного поросенка в беде! [AMB5]







# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

THE SUPERSTAR SOCCER COLLECTION

SUPERSTAR  
SOCCER

PRESS ST

0-0 SWEDEN

0-1 SWEDEN

INTERNATIONAL SUPERSTAR  
SOCCER  
Категория:  
спорт  
Формат:  
Super Nintendo  
Кол-во игроков: 1-5  
Издатель:  
Konami

GERMANY VS SWEDEN  
STADIUM  
1-2-3  
GAME START 16:00  
CONDITION FINE

GOAL  
Magnus 1 GOAL

INTERNATIONAL  
SUPERSTAR  
SOCCER



# World Superstar Soccer

Wagner  
Muller  
Kalle  
Segel  
Klein  
Klahold  
Guenther  
Bock  
Stranz  
Kuhmert  
Sieke

SWEDEN

Я не ошибся, написав, что в этой игре могут участвовать 5 человек. При подключении в порты джойстиков специального "разветвителя" можно легко побегать по футбольному полю всей семьей, включая домашних животных. Отмечу сразу, что игра разительно отличается от подобных, в том числе и от игр фирмы Electronic Arts, ставших классикой. В лучшую или худшую сторону, судить тебе. Я лишь попытаюсь описать возможности нового футбола и свои впечатления от игры. Начну с того, что обычно присутствует во всевозможных видеофутболах. Это настроечные меню. Ни в одном soccer-е (даже в картриджах от EA Sports) еще никогда не встречалось столько возможностей!

Суди сам:  
16 вариантов построений команды: 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 4-2-4, 3-5-2, 3-4-3 и т. д. Очень важный пункт меню. Для каждого соперника надо выбирать свою тактическую схему (впрочем, выигрыш в большей степени зависит от тебя), изменение стартового состава: здесь есть шанс скорректировать состав команды и выпустить на поле сильнейших игроков. Кого выбрать? Смотри 9 физических характеристик каждого спортсмена.

регулирование параметров команды в процессе тренировки: перед игрой возможно изменение общих параметров команды. Например, таких как защита или нападение.

Но увлекаться не советую. Увеличение одних возможностей влечет уменьшение других. Выбор стратегии: к уже набившим оскомину вариантам: "все в защиту" или "все в атаку", просто "обороне" и "нападению", длинному пасу добавлены контратаки и создание искусственного положения "вне игры".

смена цветов формы: выбираешь цвет майки, трусов и даже гетр своих футболистов. управление: обычное переопределение кнопок джойстика.

Есть также регулировка ширины зон, в пределах которых носятся защитники, полузащитники и форварды. К тому же перед тем, как корчить из себя Пеле и Марадону и лезть в мировое первенство, можно попробовать свои силы в тренировочных матчах.

Надобоно отметить, что и графика, и исполнение игровых ситуаций в "Международном Футболе Суперзвезд" на высоте. Фигурки футболистов выполнены очень тщательно, видны даже складки на трусах и футболках спортсменов. Особенно классно выполнена игра головой. Удары по мячу этим тупым и твердым предметом часто достигают цели. Впервые в International Superstar Soccer я увидел поистине реальное исполнение одиннадцатиметровых ударов. Можно прицельно долбануть в любую из 10 определенных точек створа ворот. Соответственно и голкипер способен прыгнуть в 10 направлениях. С игры мяч летит только по 8 точкам ворот, причем пять из них идут по низу, и только три под верхнюю перекладину. Угол полета мяча регулируется нажатием на кнопку удара (X).

Чем дольше задерживаешь ее, тем мяч идет круче в высь. Также для изменения направления удара используется крест управления. Возможностей очень много. Вратарь соперников очень удивится, когда ты перекинешь через него мяч точным нажатием на кнопки джойстика. Но чтобы достичь такого мастерства, надо играть, играть и еще раз играть.

Некоторая ограниченность видимого участка поля с успехом компенсируется быстрым "скроллингом" и картой внизу экрана, на которой отмечено положение каждого игрока. Ну и конечно в картридже присутствует неприменный атрибут спортивных игр: возможность просмотра повтора острого момента игры. Повтор дает шанс еще раз насладиться настоящим футболом в собственном исполнении.

В остальном: угловые, штрафные, свободные, желтые и красные карточки, аути - все как у взрослых. А как кричит комментатор после забитого гола: "Go-o-oooo-ooo-oo-oo-oo-ol!!!". Ну, прямо Перетурин или Маслаченко!

И еще: при предъявлении игроку красной карточки или назначении пенальти, добрая половина проштрафившейся команды бежит за судьей, удивленно пожимая плечами и энергично что-то доказывая. Как в жизни.

Я всегда имел некоторое предубеждение относительно фирмы Konami. И уж точно никогда не поверил бы, что ее специалисты смогут создать отличную спортивную игру. "Международный Футбол Суперзвезд" разведал все мои прошлые недоверия. В картридже я встретил игру почти высшего класса. Почему почти? Для истинных фанатов футбола есть небольшой изъян - вымышленные имена игроков типа: Антонины, Корбони и т. п. Видать, не заручились создатели поддержкой FIFA и не позаботились о разрешении на использование настоящих имен мировых звезд футбола. А в остальном - отличный, доселе невиданный спортивный симулятор с возможностями, не уступающими настоящей футбольной баталии!

GAME START  
START SOLO  
FORMATION CHANGE  
ADJUST STRATEGY  
MAN TO MAN MARKING  
KEY CONFIGURATION  
CHANGE CONTROLS  
NUMBER OF PLAYERS  
OVERLAYED MISC  
TEAM COLORS

STADIUM SELECT

ENGLAND

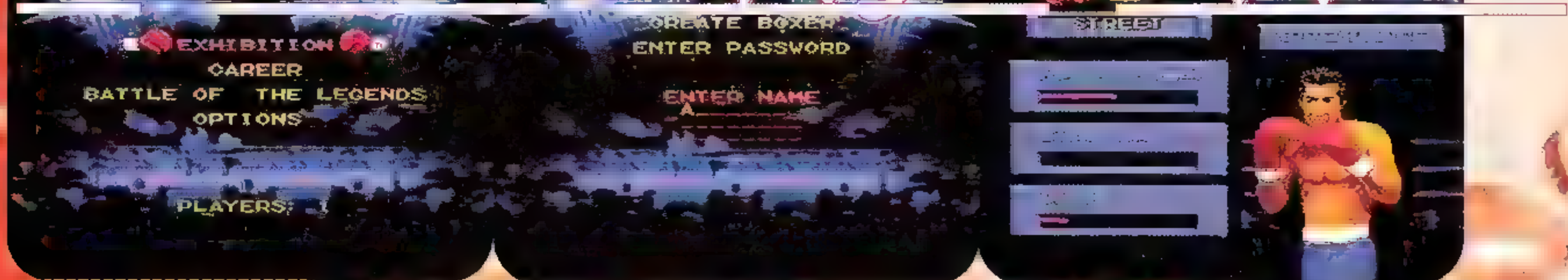
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



# 16 бит

Добро пожаловать ■ дикий и прекрасный мир бокса, где вопрос ■ здоровье неуместен, а титулы зарабатываются кровью и потом. Драка по правилам, кровавая разборка и победа одного - ценой отключки другого - вот, что такое бокс! Этот вид спорта можно сравнить лишь с публичной пластической операцией. А цель - получить ■ награду огромный пояс чемпиона и стать легендой ринга.

# В бой и давай о нем



**RINGSIDE**  
ROW 1 SEC A SEAT 7

**VS**

**EBC**  
**WORLD CLASS**  
**BOXING**

**6 ROUNDS**

**RINGSIDE**  
ROW 1 SEC A SEAT 7

**HBO** Las Vegas Hilton

**HBO**

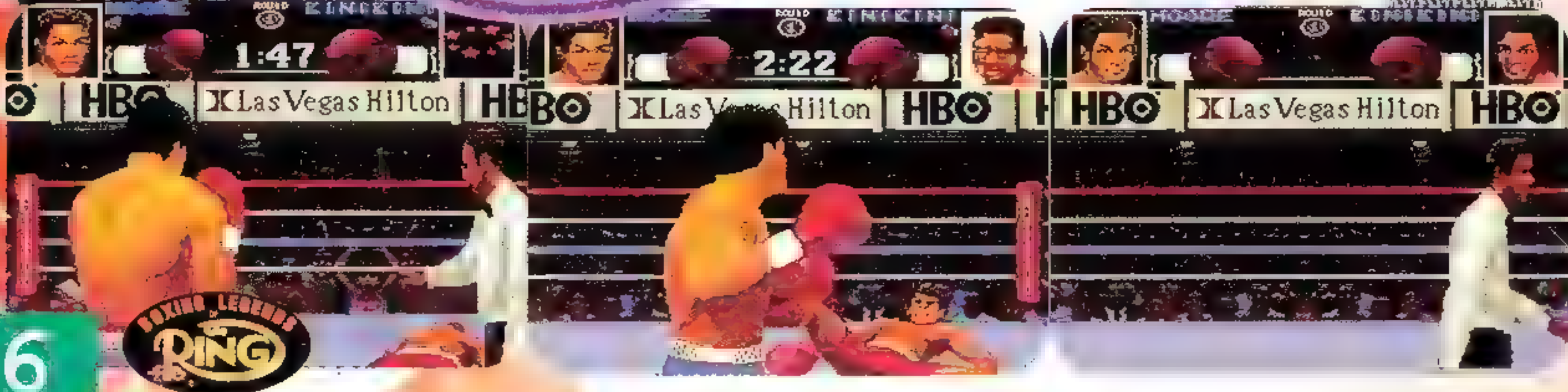
**HBO**



**the RING Ratings**

**MIDDLE WEIGHTS**

WEIGHT	WON	LOST	DRAW	NO
1. GAZZIANO	00000000	00000000	00000000	00000000
2. GAZZIANO	00000000	00000000	00000000	00000000
3. GAZZIANO	00000000	00000000	00000000	00000000
4. GAZZIANO	00000000	00000000	00000000	00000000
5. GAZZIANO	00000000	00000000	00000000	00000000
6. GAZZIANO	00000000	00000000	00000000	00000000
7. GAZZIANO	00000000	00000000	00000000	00000000
8. GAZZIANO	00000000	00000000	00000000	00000000
9. GAZZIANO	00000000	00000000	00000000	00000000
10. GAZZIANO	00000000	00000000	00000000	00000000







У людей часто складывается спектическое отношение к боксу, ■ уж тем более к его компьютерной реализации. Возможно они и правы, я тоже был в их числе, но теперь знаю, что азарт иногда превосходит морталкомбатовский и подобные ему игры. А возможность создать собственного бойца открывает перед игроком новые горизонты.

Восемь лучших боксеров в среднем весе решили организовать турнир, в котором может участвовать только тот боксер, который сможет занять первое место ■ мировом таблице о рангах. И чтобы не рисковать своим положением нашли для экзекуции молодого лопуха, решившего попробовать себя на боксерском поприще, и одолевшего к этому времени тридцать соперников. Несмотря на свой преклонный возраст (некоторым боксерам далеко за...), они полны сил, энергии ■ решимости устроить наглему "кровавую баню". Но что такое опыт по сравнению с молодежной всесильностью ■ жизнью, полной надежд! Теперь в ваших руках будущее молодого бойца и его судьба. От того, как вы распорядитесь своими возможностями, зависит исход турнира. Я предлагаю свое решение проблемы.

В "career mode" из трех предложенных стилей выбираю "military" (все-таки солдаты - люди проверенные), а всю энергию трачу на удары правой рукой (левую свожу на нет). Выбор внешности боксера индивидуален для каждого и не влияет на его технические характеристики.

Первые соперники не доставят особых хлопот, их защита и нападение однообразны ■ легко предсказуемы. Но со сменой противника меняется и тактика: будь на чеку. Обратите внимание на заважно опухающие лица боксеров ■ углу экрана, они помогают наблюдать за самочувствием (белый фон предвещает близость нокаута). Боже упаси вас делать громкий звук, иначе соседи, подумав, что вас избивают, вызовут милицию (если, конечно, у вас хорошие соседи). Довольно часто поверженные снова бросают вызов "от которого невозможно отказаться", ведь ринг - это именно то место, где "за одного битого - двух небитых дают". В среднем непрерывное прохождение игры занимает пять-шесть часов, но система паролей позволит вернуться к пройденному этапу спустя неопределенное время. Для меня наиболее опасными соперниками являются Jake LaMotta и Roberto Duran по прозвищу "Каменные руки", оба имеют специфическую тактику ■ туго знают свое дело. Остальные чуваки быстро уходят отдыхать. Победы можно добиться несколькими путями: во-первых, - тремя нокаутами за один раунд, во-вторых, - девятью нокаутами за все раунды и в-третьих, - по очкам (последнее наименее предпочтительно). Умелое использование супер-ударов может облегчить забивание. Дождитесь, когда фон вокруг головы боксера побелеет ■ вмажьте ему со всей силы (количество таких ударов ограничено и показывается скромными точками над перчаткой, с каждым нокаутом их становится все больше). Простые удары тоже постепенно иссякают (перчатка рядом с фотографией) ■ пополняются с течением времени. По этому же принципу работает ■ индикатор самочувствия. Если у противника оно изменилось в лучшую сторону - не стоит беспокоиться, ведь пара метких ударов вернет его в прежнее состояние.

Игра не лишена приколов ■ вот один из них - когда вы или ваш противник упадете ■ результате нокаута, рефери, с упорством, достойным восхищения, отсчитает "восемь" даже после того, как оба будут стоять на ногах или кончится время. ■ режиме повтора нокаута ролик можно просматривать, перематывать и останавливать по желанию при помощи кнопок джойстика

## Коротко об управлении:

Джойстик влево	двигаться влево, перемотка назад
Джойстик вправо	двигаться вправо, перемотка вперед
Джойстик вверх	блок головы
Джойстик вниз	блок тела
A	прямой удар, разрыв хвата ■ возможность подняться после нокаута
A+вверх	левый хук ■ голову
A+влево	левый хук ■ тело
A+вниз	левый апперкот
B	схватиться за соперника, остановить
C+вверх	повтор
C+вправо	правый ■ голову
C+вправо	правый ■ тело
A+C	правый апперкот
C	супер-удар
	уворачиваться и просмотр ударов
	■ режим создания боксера

[АФ02]

# ЛОПУХИ

## MIDDLEWEIGHTS

Weight Limit: 160 lbs.	Won	Lost	Draw	KO
1. GRAZIANO	67	10	6	52
2. HAGLER	62	03	2	52
3. LAMOTTA	83	19	4	30
4. HEARNS	50	04	1	40
5. DURAN	87	09	0	61
6. ROBINSON	174	19	6	109
7. TONEY	36	00	2	25
8. MOORE	32	00	0	1
9. LEONARD	36	03	1	25
10. KINIKINI	26	06	1	10

PASSWORD

XCPGUEBBFCDKIEAX



## LEGENDS OF THE RING

BATTLE  
OF  
THE LEGENDS

PLAYER  
1

PASSWORD

TRY AGAIN



27



16 бит

# MIG-29

## FIGHTER PILOT



Желание летать появилось у человека давно. Но мечты маленького человечка - одно, а стремления людей военных - совсем другое. Армия во все времена заказывала музыку, заставляла инженерную мысль пошевеливаться. Научно-технический прогресс, в шеренгу, стройсь! Так появились воздушные шары, дирижабли, "этажерки". Потом на "этажерку" установили пулемет и получился самолет-боец. Постепенно создавались новые модели самолетов и разрабатывалось мощное оружие. Наконец, появился он - суперсамолет нашего времени - МИГ-29, с мощным вооружением и потрясающими возможностями. А вместе с ним появился и ты - суперпилот! Только тебе доверяют ме-



28

MIG-29





Сто за штурвалом этого самолета. Поэтому надевай на голову шлем, ну хотя бы хоккейный (для полноты ощущений), и бери в руки джойстик. В главном меню игры "Red Witch" предлагает конкретное задание, а вот "Training" приказывает тебе обучиться управлению твоей стальной птицей (ведь любой асс когда-то был курсантом).

Обрати внимание на левый нижний угол экрана. Думаю, ты с удовольствием заметишь там панель с хорошо знакомой надписью "Password". И хотя пароль достаточно длинный, он, как всегда, оказывается очень кстати. Самые уверенные в своих силах (и самые нетерпеливые) сразу же начнут выполнять миссию "Red Witch", но все же я бы посоветовал сначала заглянуть в "Training"-шкалу. Компьютер с удовольствием расскажет (точнее - покажет) все премудрости управления самолетом. Вот только одно действие тебе, к сожалению, придется освоить самостоятельно. Ты уже наверняка догадался, что я говорю о приземлении на аэродром. Конечно, компьютер предлагает свою помощь в виде пункта меню "Autoland", но это всего лишь автоматическая посадка, правда, безупречно выполняющаяся, но вот очков за нее, к сожалению, не дают. (Тебе это нужно?)

Поскольку это достаточно сложный прием, позволю себе дать несколько советов. Итак: при заходе на посадку в первую очередь постарайся расположить самолет по направлению взлетно-посадочной полосы сразу, как только она появится на экране. Снижай временно высоту до 300 метров и скорость до 300 км/ч, выпусти шасси, постарайся до начала полосы снизить высоту до 30-50 метров. Как только высота станет ниже 10 метров, подними нос самолета немного вверх, иначе передняя стойка сломается при посадке и произойдет катастрофа. После приземления "нажми на тормоза" и выключай двигатель.

В остальном управление и выполнение различных действий, вплоть до фигур высшего пилотажа, не вызывает сложностей, а три меню, вызываемые различными кнопками, еще больше облегчают задачу.

Клавишей "B" вызывается меню вооружения. С его помощью можно выбрать то оружие, которое необходимо в данный момент. В зависимости от того, какое оружие выбрано, перенастраивается система наведения. Если выбраны ракеты типа "воздух-земля" (AS-7 или AS-8), то отслеживаться будут здания, пушки, диспетчерские вышки, катера и другие наземные цели. Если же ты выбрал ракеты "воздух-воздух" (AA-7 или AA-8), то прицел будет наводиться на воздушные цели: самолеты и вертолеты. (Ракеты AS-7 и AA-7 засекают цель в радиусе 5 км, AS-8 и AA-8 - более мощные и могут поражать цель на расстоянии 11 км). Предлагаемые мелкие ракеты S-270, а также пушка, предоставляют выбор цели тебе. S-270 не оснащены следящей боеголовкой, ну, а знаменитое выражение "пуля-дура" принадлежит нашему великому земляку Суворову А.В. Пушка вообще малоэффективна, хотя она может очень помочь, если у тебя кончился запас ракет типа AA, а тебе в лоб летит самолет - "камикадзе" (есть и такие). Выбор вооружения полностью предоставляется тебе перед каждым вылетом в оружейной комнате. Как видишь, выбор не велик и усложнений не должно возникнуть. Однако, не забывай, что у тебя в руках не грузовой самолет, а всего лишь легкий истребитель, поэтому больше определенного количества взять не удастся.

Клавиша Start вызывает "меню видов". С помощью него можно "оглядеться вокруг" внутри самолета или взглянуть на самолет снаружи с разных точек. И еще: при выпущенной ракете можно выбрать вид с боеголовки (очень впечатляющее зрелище. Мне понравилось, поэтому рекомендую).

Кнопка "C" приводит в готовность "главное вспомогательное меню". Этим меню Вам придется пользоваться особенно часто, поэтому о нем подробнее. "Wheels" - процедура выпуска и складывания шасси, "W. Brakes" и "A. Brakes" - соответственно, наземные и воздушные тормоза. С помощью "Drop Chaff" и "Drop Flares" ты сможешь сбить со следа вражеские ракеты. "Autostab" - автоматический стабилизатор самолета (попробуй - очень полезная штука), "Radar Range" - изменение радиуса обзора (от 32 км до 8 км), "Next Waypoint" - изменение цели (от первой до четвертой согласно поставленному перед вылетом заданию. Номер цели высвечивается в левой части приборной панели. "1" - обычно Ваш аэродром), "Auto Refuel" - дозаправка в воздухе, "Autoland" - автопосадка (предлагается только вблизи взлетно-посадочной полосы), "Map" - карта местности с указанием всех целей, "Mission Info" - информация о цели полета и выполнении задания, "Eject" - катапультирование (крайняя мера).

Перед вылетом строгий военный дядя рассказывает о цели полета, но если ты опоздал на инструктаж (всякое бывает), то полезно заглянуть в "Mission Info", а чтобы не сбиться с курса - почаще заглядывай в карту. Если ты хочешь лететь точно к цели, то красная отметка сверху лобового стекла должна быть точно посередине (именно эта отметка управляется пунктом меню "Next Waypoint"). Если на экранчике перед тобой появилась надпись "Enemy Missile", означающая, что в тебя выпустили ракету, и тревожно замигала лампочка, то пора выпускать ловушки "Drop Chaff" или "Flares" (второе - намного эффективнее), иначе очень скоро красавец МИГ превратится в дуршлаг.

Любой аэродром можно сделать своим (а это иногда очень нужно). Для этого необходимо уничтожить на нем все постройки (в особенности - пушки), а также сбить все вертолеты поблизости, а то сестра-то на него дадут, а вот взлететь - вряд ли.

Полностью рассказать об этой игре невозможно, потому что подстать своему прототипу - настоящему истребителю МИГ-29 - она имеет безграничные возможности, и именно благодаря им занимает одно из первых мест в списке авиасимуляторов уже в течение 4-х лет. Ну а я хочу пожелать "7 футов под килем" или нет... более подходящее: "Чистого неба за хвостом".

[KX02]

MIG-29

29



# INDYCAR



A collage of images related to horse racing. It includes a close-up of a horse's head, a jockey in a racing silks, and a race track with a horse and jockey in motion. The text "single race" is prominently displayed in a stylized font, along with the word "COMPETITION" at the bottom.

# LINE DI ENERGIA KINETICA D'ADDESSO

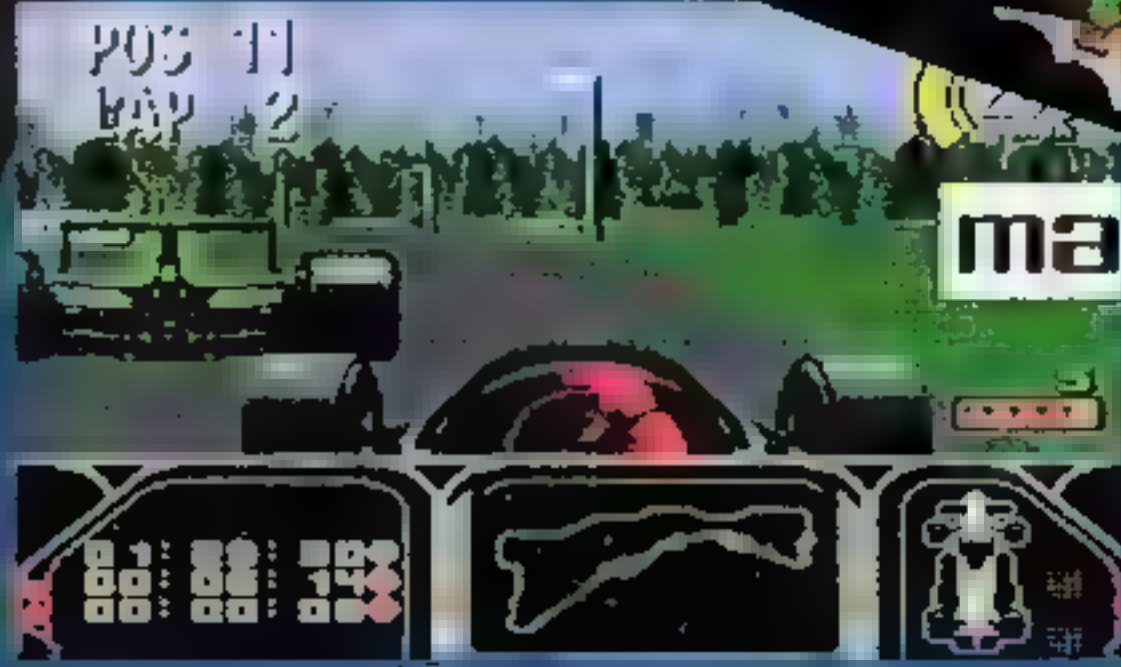
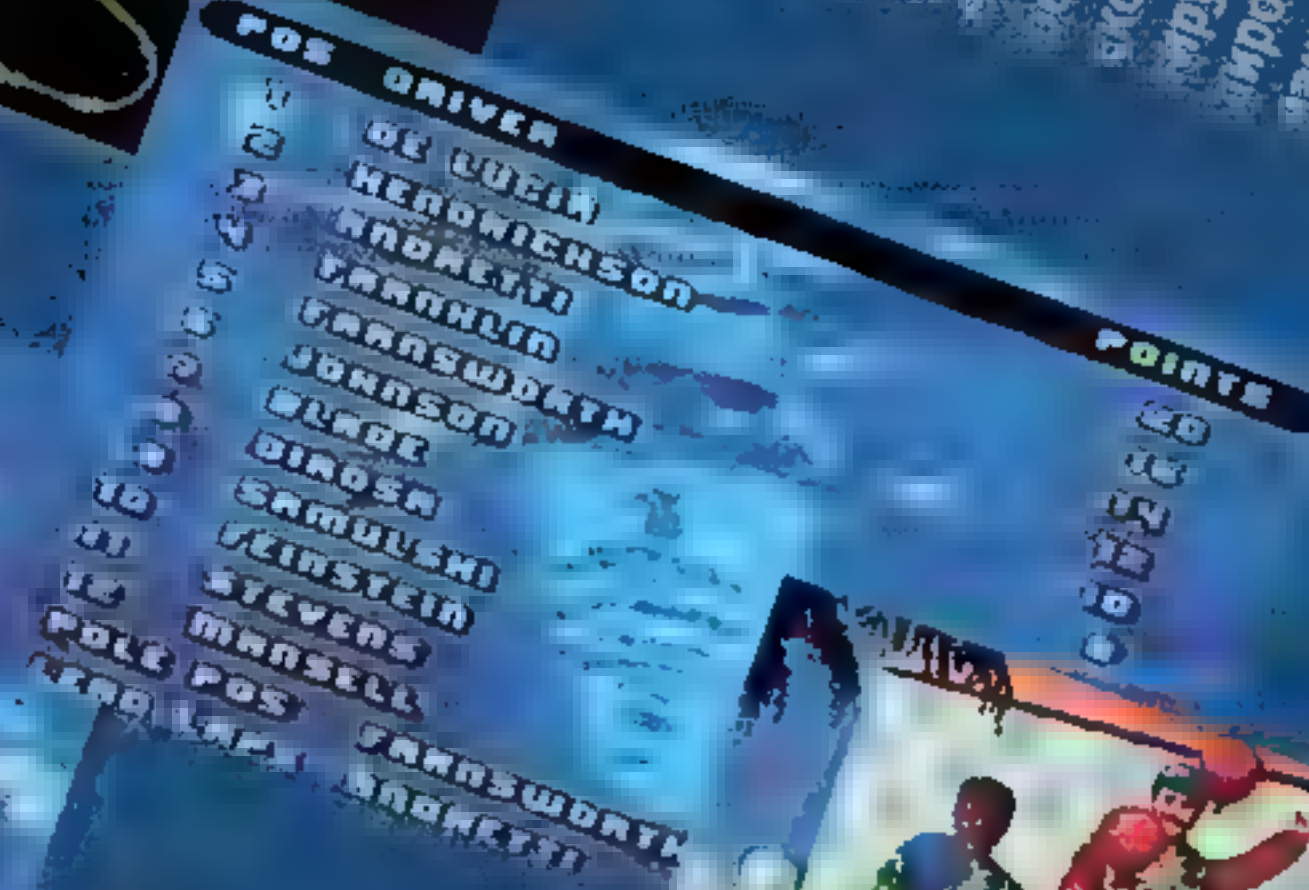


главной роли  
Найджел Менселл!

Да, да! Сам великий Най-  
джел Мэнселл решил вер-  
нуться на экраны наших теле-  
визоров после небезызвест-  
ной "Формулы 71 от Найнд-  
жела Мэнселла" в форматах  
Dendy и Mega Drive. Теперь  
он предлагает вместе с ним  
защитить цвета его новой  
команды Newman Haas.









# 16 Mega Drive Общая тревога SEPARATION ANXIETY

Фирма: Acclaim



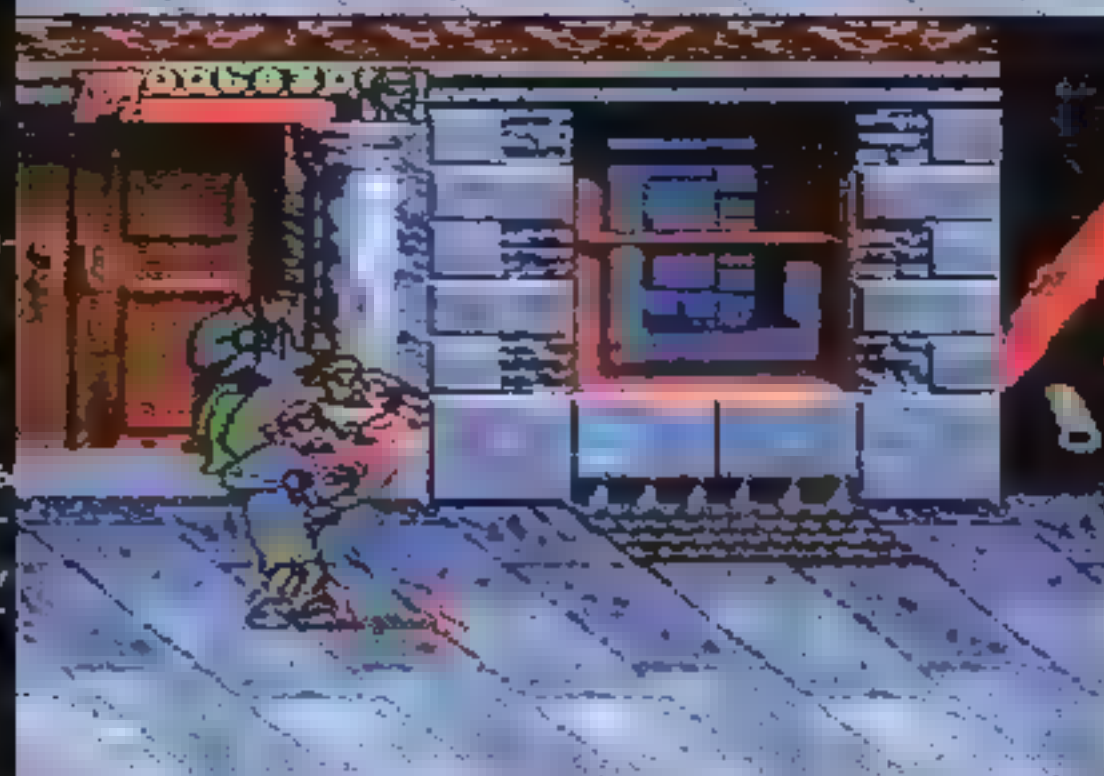
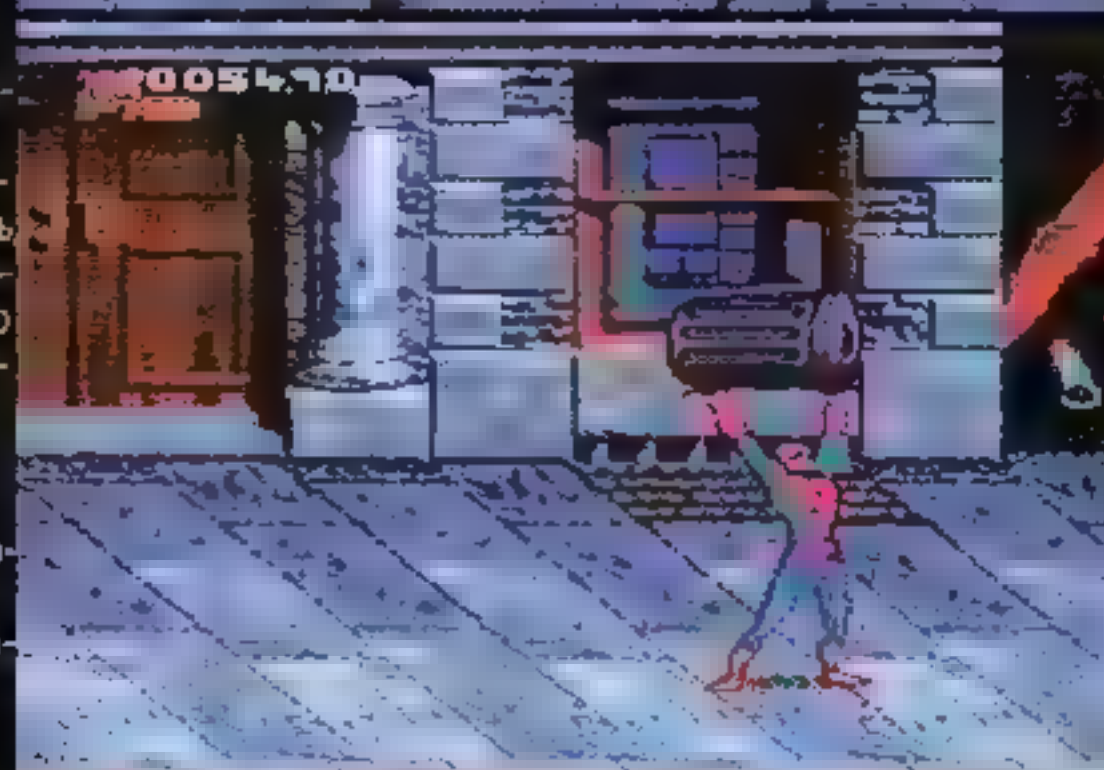
WEB-SWINGING HIGH ABOVE THE STREETS OF MANHATTAN, SPIDER-MAN SAW THE UNLIKELY SIGHT OF HIS ARCH-ENEMY VENOM, UNCONSCIOUS IN AN ALLEY. WHILE RECOVERING, VENOM TELLS THE WALL-CRAWLER OF HIS ESCAPE FROM THE LIFE FOUNDATION, AND THE REMOVAL OF THE FIVE SYMBIOTES.

GET READY

SEPARATION ANXIETY

В мире видеоигр есть персонажи, пользующиеся особой популярностью. Они становятся героями десятков игр. Есть как говорится, и свои кумиры — Марио и Соник, но в основном такие видеоигровые звезды приходят из комиксов, мультфильмов и кино типа Бэтмана и Super Man. Похоже, что человек-паук Spider-Man грозит присоединиться к их числу. Доказательством тому новый хит Acclaim — Separation Anxiety. Новая аркада! Ах, любители "помочиться" и одним махом — семерых убивахом. Новая проверка крепости джойстиков и быстроты пальцев. Золотые секиры повешены на стену, улицы ярости расчищены, боевые жабы отдыхают на болоте, Бэтман вернулся (навсегда), черепашки-нинзя объелись пиццы и утонули в канализации. На арену выходят Человек-паук и его временный товарищ Вино.

Имя разработчика внушает уважение — серия бессмертных Комбатов, Batman Forever, спортивный хит NBA Jam. Acclaim, устав от поединковых боевиков и спорта, выпустила новый суперхит. Особенно знамениты игрушки от Acclaim своей технологией сканирования движущихся персонажей Digital Animation, с помощью которой удается добиться поразительного реализма движений. Однако в этой игре такая технология не использовалась, что легко объяснимо. Игра создавалась по мотивам приключений Spider-Man в комиксах Марвелла. Поэтому разработчики стремились приблизить графику и изображения персонажей к "комиксовому" оригиналу. Такое впечатление, что главный босс Acclaim посадил своих программистов за приставки, заставил их играть во все аркады, а напоследок сказал: "Собрать все плюсы и избавиться от минусов". Спецы по софту из Acclaim — народ тертый, хиты рождают не впервые, напряглись, засели за компьютеры и создали очередную шедевр. Недостатком многих аркад была относительная легкость в прохождении. Таким образом, картридж через пару дней отыгрывался и нуждался в заме-



не. Эта игрушка не стала легкой прогулкой. Обычно аркады сводились к рукопашному бою, изредка разбавляемому мотоциклистами или огнедышащими животными. В SA действие складывается интереснее и динамичнее. С одной стороны, ты вооружен сетью, позволяющей творить чудеса. С ее помощью можно хватать противников, делать блок, перебираться через пропасти, уворачиваться от ударов, залезать на стены. С другой — а тебя так и коровят кинуть гранату или выстрелить из пистолета. Поэтому здесь нужно выстраивать целый рисунок боя, не ограничиваясь бездумным тыканьем на кнопки. Дабы игра не надоедала поединками с одними и теми же противниками, предусмотрена система паролей. В сложной насыщенной аркаде это немаловажно. Описывать спецприемы не буду намеренно. Лично я получил огромное удовольствие, открывая у любимого героя новые возможности и комбинации ударов. Ограничьте тактическими рекомендациями. Почаще залезай на стены — там скрыто множество сердец и жизней. Настоятельно советую освоить суперприем — стягивание двух противников сетью. Для этого встань между двумя солдатами на определенном расстоянии от каждого из них. Нажми C + вперед (или назад). Сеть выстрелит в обе стороны, схватит противников, а затем стянет и столкнет их лбами. Клиенты готовы. С этим приемом надо быть осторожным. В случае неудачи попадешь "в коробочку" и нарвешься на раздачу. Для создания оперативного простора для действий весьма полезно метать одним противником в другого. Когда солдаты особенно активно мечут гранаты и стреляют из ружей, можно залезть на стену, подождать, пока все они соберутся внизу и прыгнуть им на голову. Солдаты разлетаются в разные стороны, а ты мигом обратно на стену (кнопка B). Когда число одновременно атакующих противников достигнет пяти — смело вызывай Капитана Америка или других помощников (кнопка X). Есть одна тонкость — эти друзья гасят всех без разбо-

GAME OVER



ру, поэтому советую в момент оказания помощи залезть на стену или просто быстро перемещаться.

#### Капитан Америка

1941... мировая война! Стив Роджерс во время проведения Операции переформатирован в супер героя Капитана Америку! Сейчас Капитан Америка использует свою торговую марку для битвы со злом!

#### Призрачный Всадник

Мистический мститель, известный как Призрачный Всадник, на самом деле - Дэн Катч - человек, преобразованный желанием мести. Имеет мистическую цепь и огнемёт. Самой ужасной силой является его "покаянный взгляд", возможность наносить острую боль всем дьявольским деятелям.

#### Орлиный Глаз

Сам Капитан Америка учил Клинта Бартоня военному искусству. Будучи союзником и другом Человека-Паука, Орлиный Глаз является экспертом в стрельбе из лука. Для своих противников он использует специальные стрелы с кислотой. Всегда готов оказать помощь Человеку-Пауку!

#### Смелый Дьявол

Будучи облученным радиоактивным изотопом, Мэттью Мэрдок скоро узнал, что его чувства заметно обострились. Он стал обладателем "радиолокационного чувства", которое во многих случаях лучше, чем зрение! Мощный атлет и бравый воин, Мэрдок становится Смелым Дьяволом, чтобы отомстить убийце своего отца. Со своими обостренными чувствами он может определять по сердцебиению, говорит человек правду или лжет. Первый в новейшей истории детектор лжи. Опуская неинтересную предысторию, быстро пробежимся по уровням. Скажу лишь, что смысл игры - добраться до центра корпорации Life Foundation (Создание Жизни) и спасти землю от свирепых роботов-монстров-мутантов.

#### Нью-Йорк

Огромный город кишит уголовниками, которые так горят желанием преподать несколько уроков Виному и Человеку-Пауку. Тебе придется победить многих головорезов и злодеев. Агенты Life Foundation приложат максимум усилий для карьеры! Если сможешь пройти по Манхэттану, то столкнешься с диггерами, которые пытаются рыть землю под постоянным местом отдыха Винома и Человека-Паука!

#### Мост в Бэдлам

Вином и Человек-Паук направляются на поиски Life Foundation и отчаянно борются со временем. Когда опасное путешествие начинается, Вином и Человек-Паук сталкиваются с огромным мостом, который так привлекает вражеских солдат! Для того, чтобы перебраться через провалы в мосту, используй сеть.

#### В Лесах

Когда герои приближаются к лесу, полному солдат и спрятанных проходов, уже наступает ночь. Life Foundation послало многочисленные патрули, которые должны "отговорить" Винома и Человека-Паука от завершения их задания. Тебе придется победить врагов, которые не хотят, чтобы смельчаки выбрались из лесов живыми!

#### Life Foundation

Наконец-то, Вином и Человек-Паук добираются до входа в Life Foundation. Героев ожидает менее, чем теплый, прием: здесь ты стремительно спускаешься на скоростном лифте прямо в офис Life Foundation. Места для боя существенно меньше, врагов больше - только успевай уворачиваться.

#### Подземный Город

Далеко от поверхности наша парочка спотыкается о сюрреалистическую сценку: огромный подземный город. Потрясающие установки содержат много опасностей для Человека-Паука и Винома, включая лазерный отряд Жизненного Основания. Не упоминайте ни об одном из пяти умерших симбионтов - нашиваемых для защиты Основания - пусть это сделает кто-нибудь другой!

#### Площадь Судьбы

Понимая, что улицы слишком опасны, Человек-Паук и Вином ищут другой путь, чтобы войти в центр Life Foundation. Этот поиск приводит их на уровень торгового центра (тип нашего ЗВЦ). Площадь усиленно патрулируется солдатами, создающими, мягко говоря, щекотливую ситуацию для наших героев. В конце уровня два небольших, но вертких босса сделают так, что жизнь покажется еще сложнее! Здесь понадобится не просто все силы, ползать, прыгать и бегать, чтобы справиться, не растеряв жизней.

#### Вентиляционные Шлюзы

Мой друг Леха, специалист по охранам системам, только говорил: "Вентиляция - самое уязвимое место в системе безопасности большинства фирм." Этим и воспользовались наши герои. Узкое пространство будто создано специально для жестоких схваток. Ты столкнешься с новой угрозой - лабиринтом фильтров и ходов - роботами-чандроидами! Белые летающие шары так и норовят ударить разрядом. На этом уровне придется изрядно попотеть.

Проникнув в самое сердце Life Foundation, будь готов к жесточайшим схваткам. Куда ни повернешься - везде опасность! Предстоит пройти уровни: Святая Святых, две Внутренних Охраняемых Зоны, Зеленый Дом, Склад, Кровавая Бойня. Наиболее трудные моменты - поединок сразу с пятью боссами, а затем - с главным блякой Клетусом-Касади.

Эту игру прошел... конца, о чем свидетельствует пароль для игры на уровне сложности HARD - MRRYPN. Обычно в процессе игры после каждого удара жизнь отнималась с завидным энтузиазмом. Но на предпоследнем этапе произошло чудо - количество жизней эциклилось на цифре 5. Естественно, став неуязвимым, я легко закончил игру. Повезет ли тебе? Купишь картридж - узнаешь!

[0Д20]

SEPARATION  
ANXIETY

33



# 16 бит



# МАРАДОНА И СКОРПИОН

## FIFA SOCCER 96

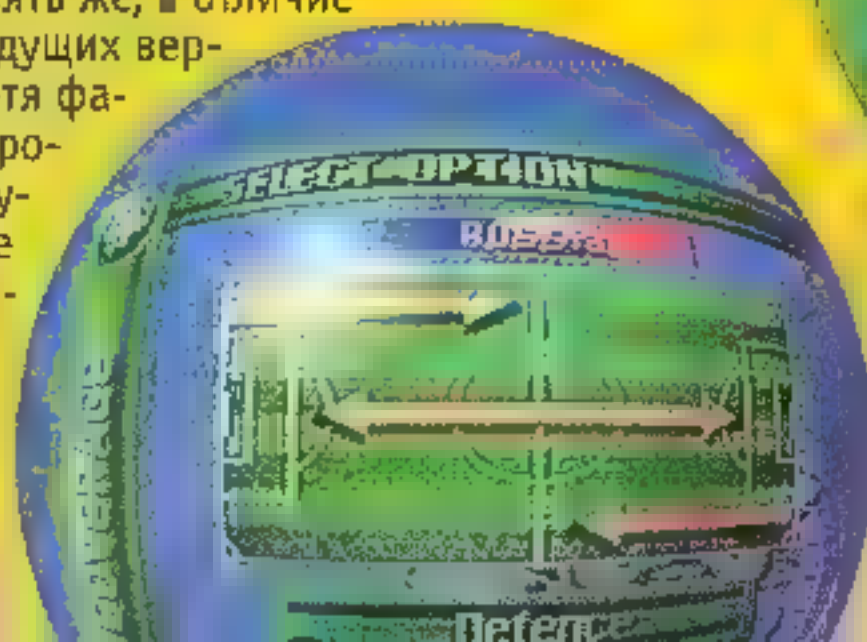
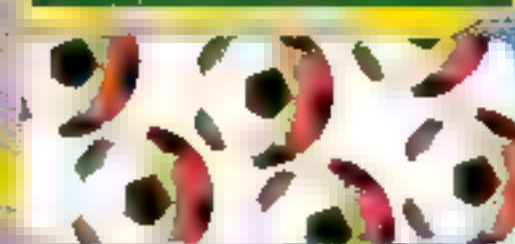
деле фамилии создателей этих прекрасных произведений, но, согласитесь, намного приятнее увидеть, например, в итальянском "Ювентусе" знаменитого Роберто Баджо, а в испанском "Атлетико" - нашего Игоря Добровольского (который так классно хаает "Сникерс").

Многочисленные характеристики игроков подобраны настолько тщательно, что каждый игрок проявляет себя в лучшей степени именно на том месте, на котором он должен играть, и обладает

Давно уже стихли трибуны Чемпионата Мира по футболу в США, но неувядаемая фирма Electronic Arts дарит нам возможность еще раз пережить футбольные бои лучших сборных мира. Любителям спортивных, да и не только спортивных игр, наверняка хорошо знакомо название EA Sports. Эта продукция отличается высоким качеством изображения, анимации и звуковых эффектов. И хотя Electronic Arts уже несколько раз обращалась к теме футбола, каждое последующее произведение таило в себе что-то новое и неожиданное. Вот и это детище выгодно отличается от предыдущего FIFA'95 хотя бы тем, что анимация игроков производилась путем моделирования движений, а в предыдущей версии использовались изображения моментов реального движения игроков, что создавало эффект порывности и однообразия. Теперь движения стали плавными, а технические приемы - красивыми (например, удар через себя теперь выглядит не как немыслимый кульбит, а действительно как красиво выполненный удар "ножницами"). Вратарь перестал быть каким-то супермеханизмом, которому практически невозможно было забить (особенно пенальти), но вместе с тем его игра стала более логичной и осмысленной. Например, он никогда не выйдет из ворот, если недалеко от мяча находится свой игрок, и наоборот, обязательно выбежит навстречу вышедшему один на один форварду соперника.

Приятно порадовали реальные имена игроков, опять же, отличие от предыдущих версий. И хотя фамилии игроков, фигурировавшие в FIFA'95 - на самом

МАРАДОНА





новой Кости)! Когда еще представится возможность встретиться с командой земляков дедушки слоненка Денди?

График чемпионата рассчитан на 24 команды и представляет собой реальную модель прошедшего чемпионата мира, и вы, наконец, сможете реально отомстить нашим обидчикам по группе, бразильцам и шведам.

Помимо мирового чемпионата FIFA Soccer'96 предлагает участвовать в 11 чемпионатах различных стран. Среди них чемпионаты Италии, Германии, Англии, Испании, Франции, а также самый скандальный чемпионат Малайзии. В них собраны практически все сильнейшие клубы мира. Причем цвета формы, в которой выступает та или иная команда, полностью повторяют цвета формы настоящей команды. Это неудивительно, ведь в распоряжении создателей этой игры была целая цветовая гамма.

А насколько эффектно выглядит, скажем, черно-синяя форма итальянского "Интера" или красно-синяя форма "Барселоны" вы можете убедиться сами.

Настоящие чемпионаты изобилуют переходами игроков из одного клуба в другой. Этим достигается интрига. До сих пор спортивные игры страдали неизменно-стью составов команд.

Это привело к быстрому снижению их популярности. Разработчики FIFA Soccer'96 очень постарались и сделали возможными обмены игроками между клубами. И теперь, если хотите, чтобы в "Милане" играл лучший игрок мира Джордж Веа, вам нужно только войти в пункт меню "Options"

и те же качества, которыми обладает его прототип. Например, если небезвестный голландец Рональд Куман обладает сильным ударом, то и здесь удар у него поистине пушечный.

Вы, наверное, уже поняли, что набор команд здесь не ограничивается национальными сборными стран. Кстати, за титул Чемпиона мира имеют возможность бороться 59 сборных, среди которых есть даже сборная Кот Д'Ивуар (Берег Сло-

"Transfer Players" и выменять у французского "Пари Сен-Жермен" Веа на любого игрока "Милана".

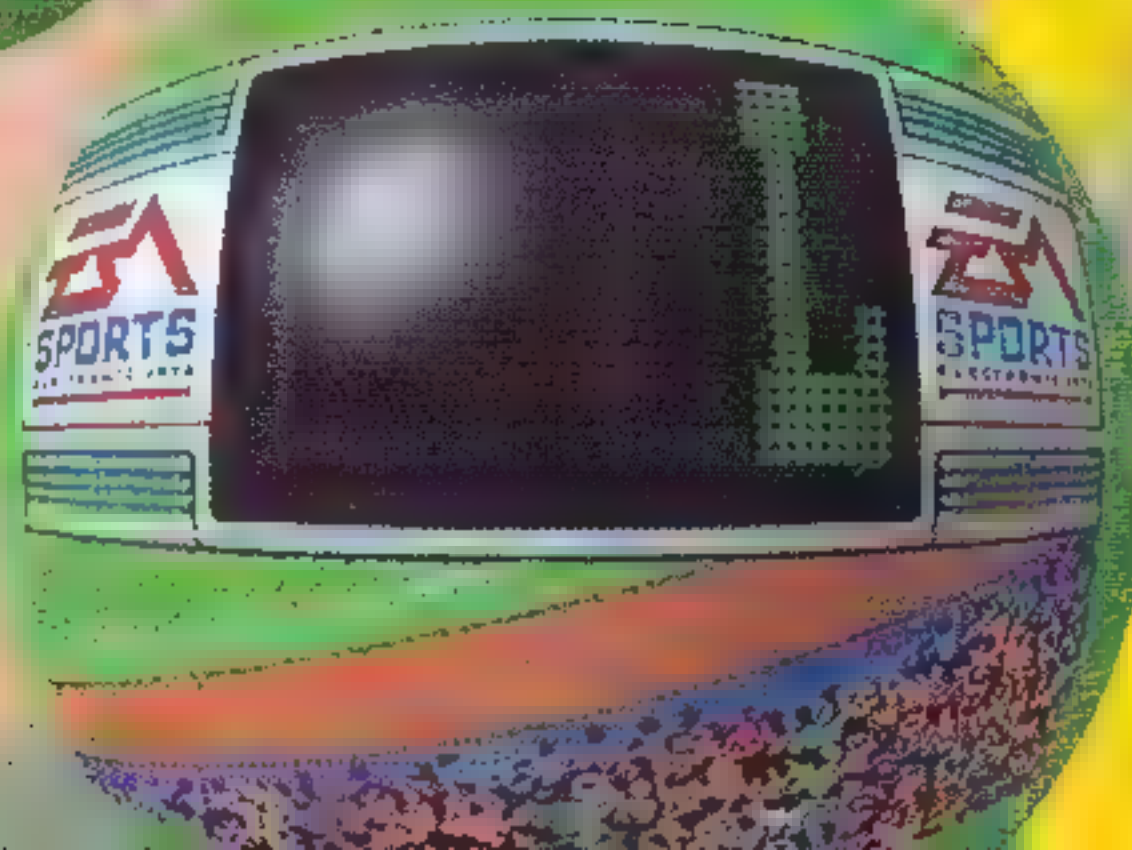
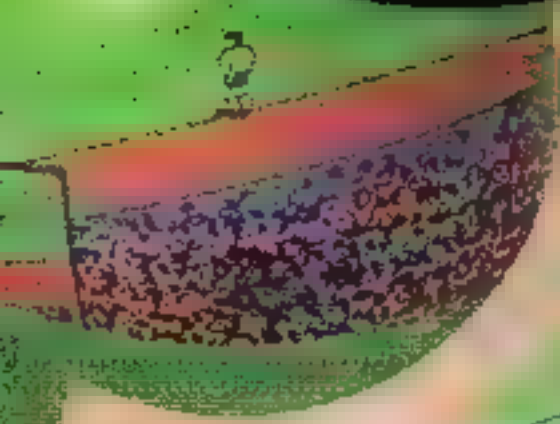
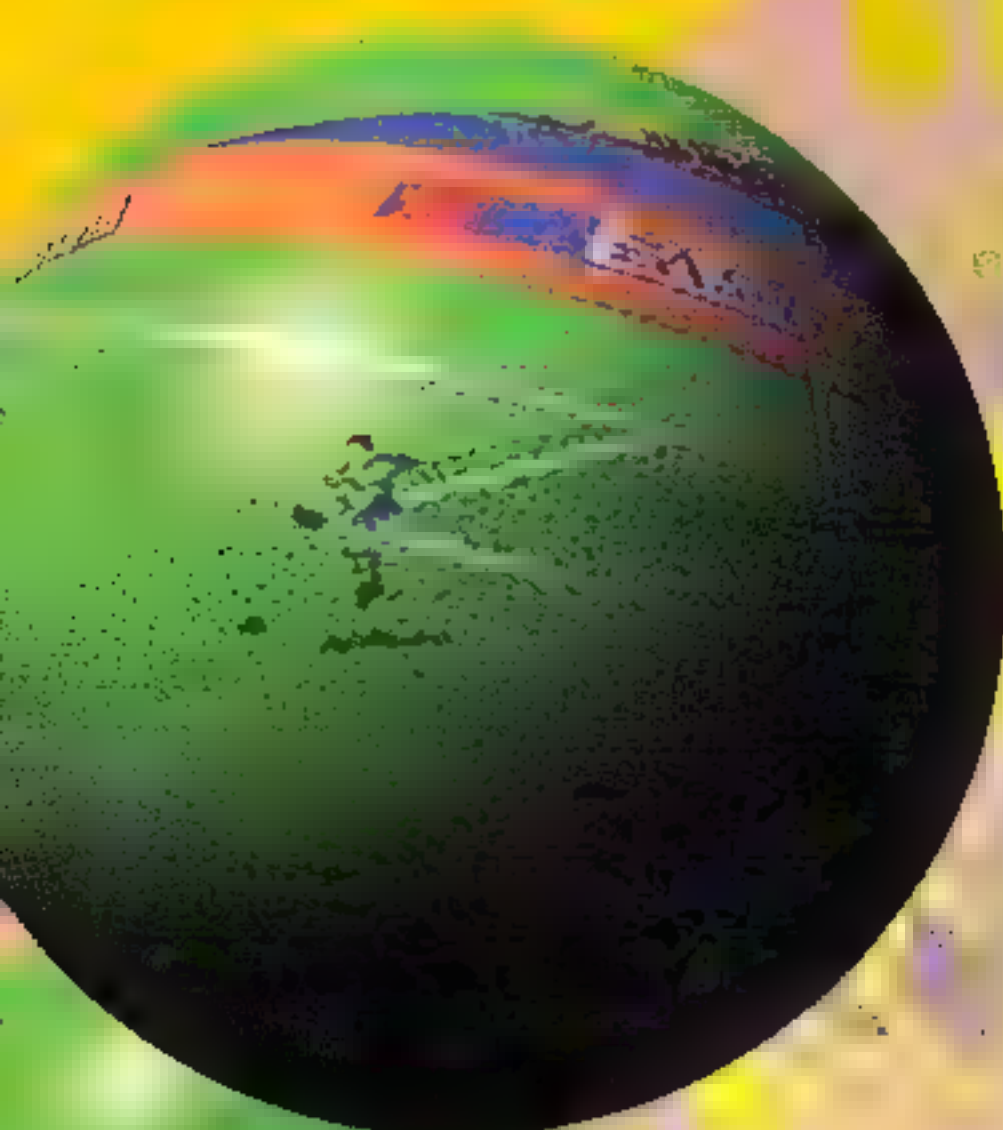
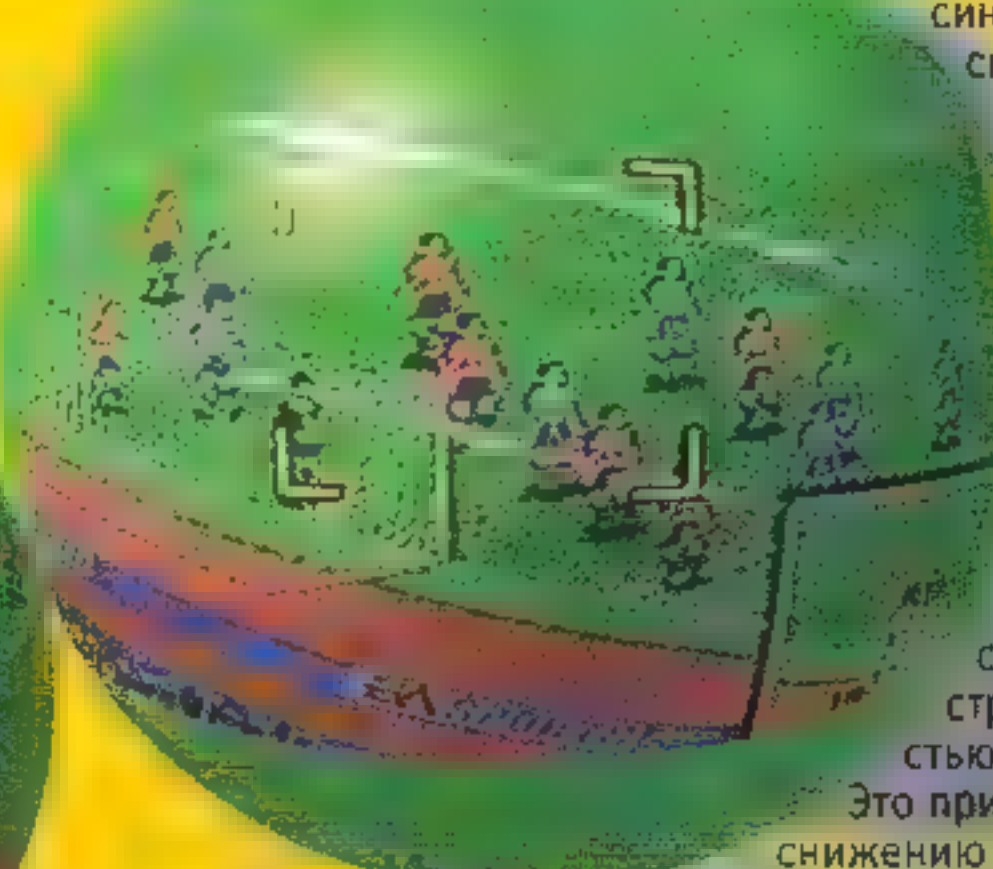
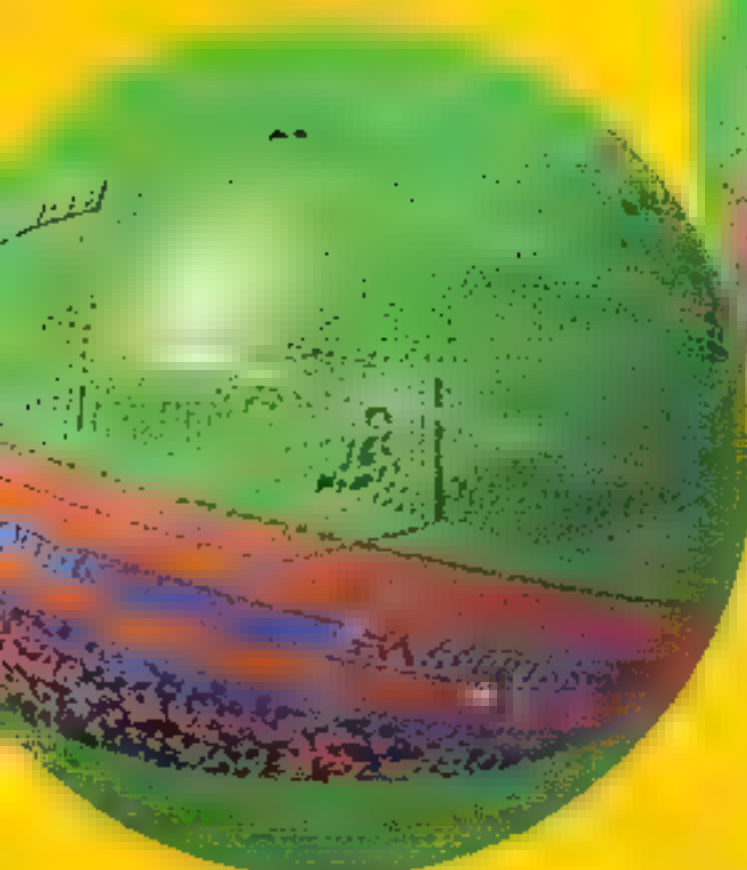
Любой чемпионат постоянно пополняется новыми молодыми игроками. Программисты EA-Sports предусмотрели и это, организовав абсолютно новую возможность - создание новых игроков. Ни одна фирма еще не сделала игры, в которой можно было бы что-то менять или создавать. Мне кажется, что это разработка фирмы Electronic Arts перевернет мир компьютерных игр. Создавая нового игрока, можно не только дать ему имя, но и установить такие характеристики, которые пожелаете. А после, записав этого игрока в ранг свободных, сможете поместить его в любой существующий клуб. А можете... но лучше все по порядку, ведь это еще не все новости от EA-Sports. Наряду с возможностью создания игроков, фирма дарит Вам возможность создания своей собственной команды, включая расцветку. И теперь, создав команду (уверен, "Спартак", Москва!), вы можете укомплектовать ее любыми из 3800 звезд мирового футбола. Команда рассчитана на 16 человек, так что простор для фантазии очень велик. Правда, эту команду невозможно поместить в какой-либо из чемпионатов, но в товарищеском матче вы имеете возможность померяться силами с любой командой, ну, скажем, со сборной России.

Вы, конечно, понимаете, что только что созданная команда вряд ли будет способна противостоять сыгранной сборной России. Необходима тренировка. И такая возможность есть: EA-Sports позаботилась и об этом. Режим тренировки включает в себя двухступенчатую игру "в квадрат" (без вратарей), розыгрыш стандартных положений и пробитие пенальти. В процессе тренировки выяснится, кто из игроков точнее бьет, кто быстрее бежит, кто лучше владеет мячом. А когда будете полностью уверены в своих силах - выходите на поле и - в атаку!

Помимо этих новинок, FIFA'96 сохранил все возможности своих старших братьев, такие как: выбор покрытия поля, погоды, продолжительности матча, уровней сложности; рисунка игры, тактики, возможность смены игроков в процессе матча, и многое другое. Ну и, конечно, неотъемлемый атрибут фирмы EA-Sports-табличка "4 way play", означающая, что в эту игру можно играть вчетвером, призывно маячит с обложки картриджа "FIFA Soccer'96".

Так что быстрее бегите в фирменный магазин, покупайте это чудо и, как говорит один известный футбольный ведущий, - играйте в футбол!

[KX03]





После первого беглого взгляда на экран становится понятно, что с дендевой, геймбоевской и уиконной сеговой версией этот парк ничто не роднит. Абсолютно отличная от других игрушка впечатляет обилием тропических красок, большим количеством доисторической живности и огромным запасом вооружения, валяющимся в джунглях.

Суть игры та же, что и в оригинальном фильме Спилберга. Огромный парк развлечений на острове полностью вышел из под контроля. За это скажи спасибо выжившему из ума компьютерному гению. Все электронные системы острова сбесились, ворота закрылись, заработали охранные системы (решеточка вокруг парка напичкает тебя электричеством по уши, только дотронься!).

Углом на сцене появляется доктор Грант в шляпе и с электроружьем под мышкой. Надобно отметить, что выжить в игре трудно, и, если бы не бесконечное continue, далеко уйти было бы проблематично (кстати, при продолжении все ранее найденное и пройденное засчитывается).

Также есть некоторое подобие "сэйва" - электронная сенсорная вышка. Подойдя к ней и, нажав кнопку X, получишь какое-нибудь сообщение и возможность продолжить игру с этого места после потери жизни.

Понятия "этап" или "уровень" здесь отсутствуют. Весь парк - очень большая территория.

## Прогулки с нервными парализующей бомбой

Сквозь массивы, горы и сооружения. Имей и предстоит полететь в тебе и натуралисту со стажем Гранту. Если возникают проблемы, советую заняться рисованием карты, облегчающей походы по острову.

Усвой главное: сразу же необходимо запастись более мощным оружием, чем разрядник, иначе первый же древний ящер прикроет Гранта его же шляпой.

Чтобы облегчить выбор, привожу полный список оружия, которое можно найти.

**Разрядник** - о нем я уже сказал немало. Единственное, о чем надо помнить, это оружие при длительном использовании садится, надо подождать некоторое время для его восстановления. Используется в основном для мелких динозавриков, путающихся под ногами.

**Помповое ружье** - его выстрелы рвут на части небольших животных.

Для того чтобы завалить крупную дичь - стреляй несколько раз. В общем, оружие средней убийной силы.

**Ракетная установка** - эта штука разит наповал любого, даже самого свирепого зверя.

**Парализующее ружье** - стреляет ампулами с усыпляющим составом. Рэптор после такого укольчика валится набок и мирно по-







пыва-  
ет довольно длительное  
время. Если жалеешь зверю-  
шек - выбирай эту пушку.

**Газовые гранаты** - оружие явно не ближ-  
него боя. Очень важна точность стрельбы.  
Оставляя дымный след, граната летит на  
приличную дистанцию и там разрывается,  
усыпая всю округу. Однако для успокое-  
ния наиболее крупных динозавров бывает  
мало одного выстрела.

**Бола** - несколько ручных гранат, связанных  
веревкой. Имеет большую площадь поражения,  
так что особой меткости не требуется. При  
попадании во животное, веревки обматывают  
его, а гранаты взрываются. Ростбиф с кровью  
готов!

**Нервно-паралитическая бомба** - ее не  
заменит ни одно оружие. Только с помощью  
этой бомбы можно уничтожить гнезда Рэп-  
торов.

Грант одновременно может нести лишь два  
вида оружия (плюс разрядник).

Особенностью и изюминкой игры являются  
походы внутри парковых сооружений, выпол-  
ненные в думо-подобном стиле (абсолютно  
трехмерный вид своими глазами). Здесь мож-  
но пользоваться тем же оружием, что и сна-  
ружи. Двери сами открываются, когда подхо-  
дишь к ним. Можно покататься на лифте, ис-  
пользуя кнопки А и В. Еще нюанс: встреча-  
ются темные помещения, в которые нельзя  
войти, если не нашел специа-льные батаре-  
йки для питания инфракрасных очков. Так  
что не лезь в темноту без элементов пита-  
ния - сожжешь! Также в лабиринтах построек  
встречаются компьютеры. Главным из них  
является пульт управления в

центре посетителей. При приближении к  
нему появляются дисплей, кнопки и твоя  
рука. Для исполь-

зования столь сложной техники необходимо  
вначале отыскать в парке специальные "кар-  
ты доступа". Только они по-  
могут войти в компьютер, вызвать помощь  
и перепрограммировать различные устрой-  
ства парка.

Из того, что еще можно и нужно подби-  
рать, надо отметить аптечки, пополняющие  
уровень жизни полностью, куриные окоро-  
чка, добавляющие здоровья (немного), и, ко-  
нечно, динозавровые яйца. Собрать все  
яйца - необходимое условие успешного за-  
вершения игры.

Советов по прохождению тут особых быть  
не может. Главное - начни игру пораньше.  
Ведь если переждешь на сон или другие  
стихийные бедствия, влекущие за собой  
выключение приставки, придется начинать  
все заново.

Напоследок скажу о названиях гнусных  
динозавров, которых ты встретишь на острове  
(хочешь узнать подробнее, открой энциклопед-  
ию динозавров). Это Компсогнаты, Патице-  
палозавры, Галлимусы, Велоцерэпторы  
(Рэпторы), Дилопхозавры (будь осторо-  
жен, плюются!), Трицератопы (от них луч-  
ше куда-нибудь спрятаться) и король остр-  
ва - Тиранозавр (Ти-Рекс).

Есть еще один





зверь - мышь (в смысле, манипулятор). С ее помощью создатели игры предлагают попробовать побродить по островку. Не знаю, может, это и облегчит задачу, но я играл с помощью обыкновенного джойстика. (А мышка берется из суперинтеллектуальной игрушки Mario Paint).

Jurassic Park давно вписан золотыми буквами в сокровищницу игр на Super Nintendo. Такого качества графику и музыку - еще поискать. Вообще, "Юрский парк" на Super Nintendo настолько хорош по всем параметрам, что реализации на других платформах уходят в туман. Я считаю что эта игрушка превзошла даже свое продолжение, то есть Jurassic Park - 2, являющийся хотя и добротным, но обыкновенным "шоттером". Безусловно, каждый уважающий себя геймер просто обязан расправиться с динозаврами и найти выход с острова. Так что Power - в положение ON - в джунгли!

Удачных тебе приключений в Парке Юрского Периода!

[AM67]



## С Ъ Е Ш Ь

Диназавромания продолжается! После стольких игр, связанных с тиранозаврами, плезиозаврами, диплодоками и т.д. и т.п., появилась еще одна. Главный герой игры - доктор Алан Грант (и вы!), который приехал посмотреть на динозавров. Как то раз, в бую, Грант едет на машине, и в этот момент на него (и на нее, то есть на машину, тоже) нападает тиранозавр... Управляя Грантом, вы должны добраться, причем пешком (а может, это и к лучшему: похудеешь за два дня на двадцать килограмм!) на юг острова, где ожидает спасительный вертолет, который эвакуирует Гранта с острова.

Управление в игре: А - менять оружие, В - стрелять, С - прыгать, вверх - посмотреть вверх или нажать на кнопку (если вы рядом с кнопкой), вниз - посмотреть вниз, вниз-влево и вниз-вправо - ползти в указанную

сторону. Ни одно из оружий Гранта не убивает динозавров, а лишь усыпляет или лишает сознания (это подольше подержать кнопку выстрела, то удар получится длиннее и мощнее) и еще одно, о котором я расскажу позже. Да, чуть не забыл, бездумно потраченную энергию можно восстановить с помощью найденной аптечки.



Уровень

1-ый. Джунгли. Сна

нувшись после аварии, Грант про

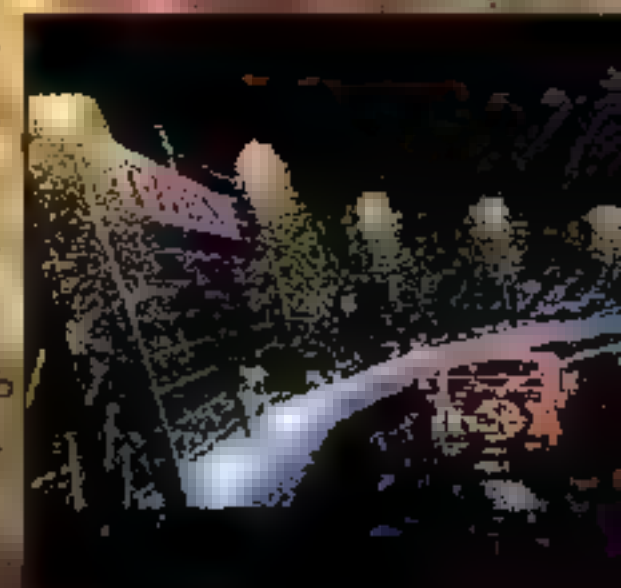
бирается через джунгли. Главную проб

лему составляют птеродактили - их лучше от

бивать гранатами (против птеродактиля нет

приема, если нет гранаты). В конце уровня обедняется плезиозавр. Его надо убрать с дороги выстрелом электрошока.

Уровень 2-ой. Электрошок. Название поворот само за себя. Не напарывайтесь на электричество - то придется снова заняться надоевшей анатомией. Перед посадкой в первый лифт тащите туда ящик - пригодится. Перед тем как бежать мимо тиранозавра (его надо закидать гранатами, но не шприцем - слишком толстокожий), нажимайте на кнопки, находясь прямо под этим милым существом. Кстати, опасайтесь его - съест, да еще и шляпой закусит.

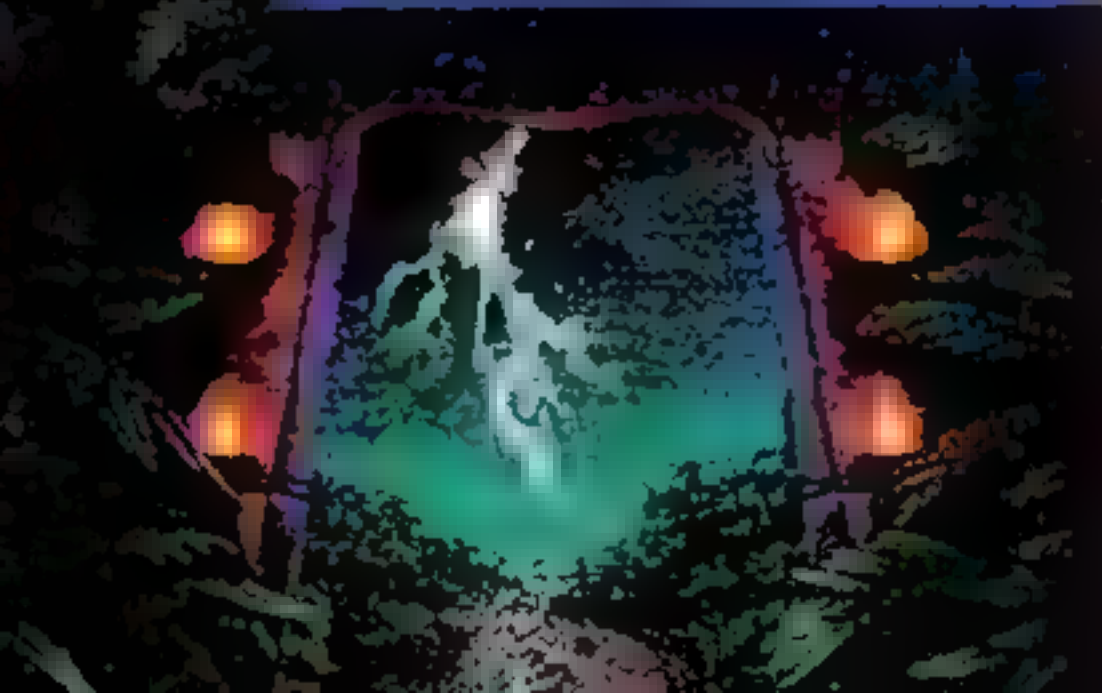


Уровень 3-ий. Рак. Халява кончилась. Теперь динозавры стали более быстрыми, более агрессивными, да еще и велоцирапторы появились (очень опасные динозавры - съедят и даже кобачек для археолога не оставят). На этом уровне вы едете на моторке, поэтому вам надо подбирать канистры с горючим, иначе ожидает безвременная кончина. И помните: падение с большой высоты



# ШЕДВЕРО

## ДОКТОРА И ЗАКУСИ ШЛЯПОЙ!

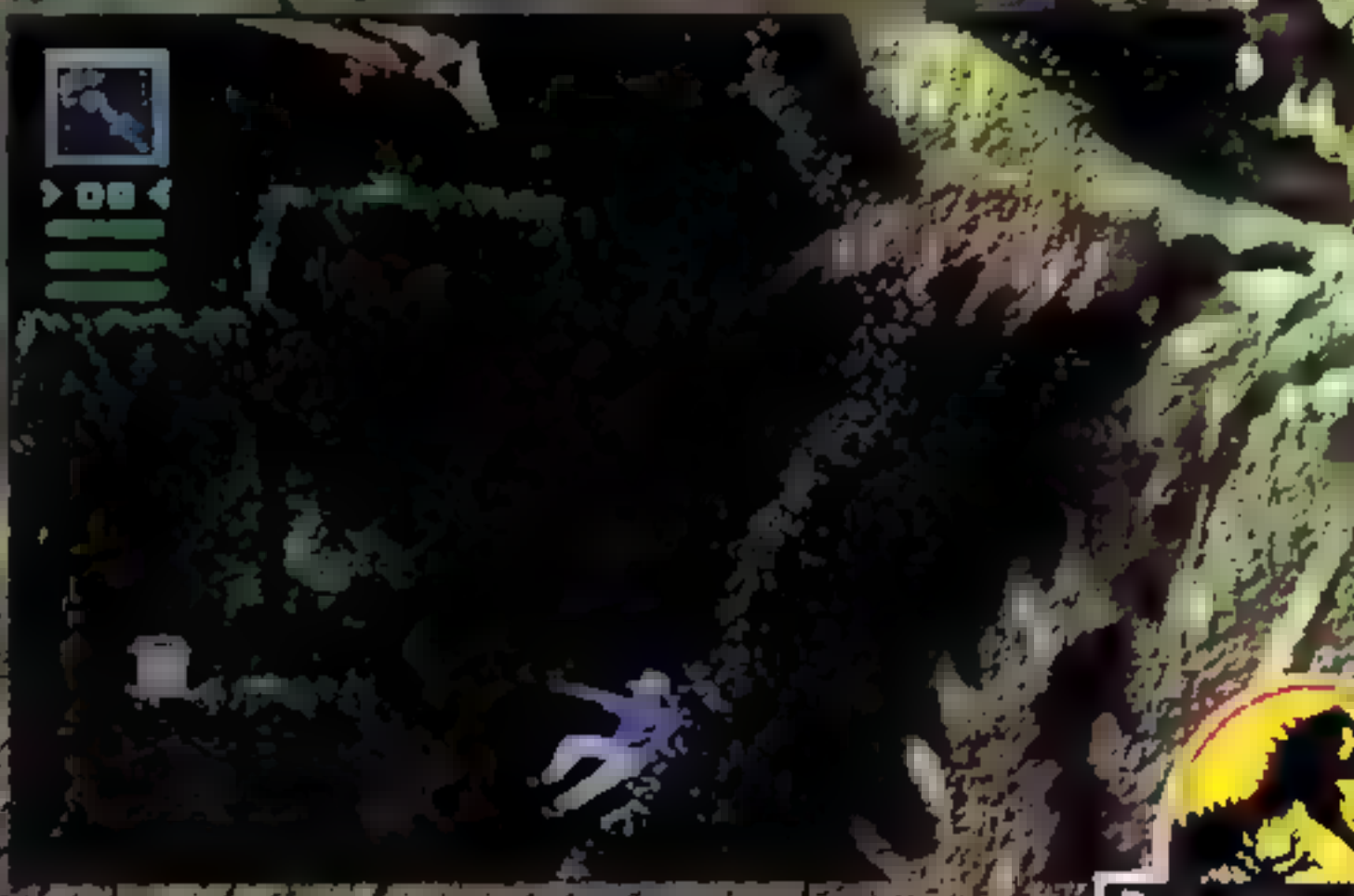


Уровень 3-ий. Когда вы плывете в озеро, не попадайтесь на трюки Грэнта за свои жизни так и не научился плавать. Трицератопс охраняющего вход, лучше сбить гранатой, подплыв под него.

**Уровень 4-ый.** Вокруг вода и велоцирепторы. Не ослепайте дымным запахом (ну это еще мягко сказано!). С помощью плезиозавра переберитесь через ямы в воде. После того как вы толкнете колесо, не спешите, а подождите, пока оно остановится, а затем может придавить (и морально, и физически). ВНИМАНИЕ, отныне и впредь будет встречаться супермощное оружие-ракеты, которые усиливают динозавров навсегда (жалко хвосты не достает). Это отключается поворачиванием вентиля (кнопка вверх).

**Уровень 5-ый.** Это самый короткий этап в игре. Вы бежите по канону, избегая от камней. Опасайтесь назойливых птеродактей. Усылив пару рэпторов, вы провалитесь в яму.

**Уровень 6-ой.** Здесь будет жарко! Не бойтесь обжига лавы, но и от обилия рэпторов уничтожить их можно. Разогретая лавой разогретая лавина может вас похитить. Не забывайте о том, что вы можете использовать оружие-ракеты. Не забывайте о том, что вы можете использовать оружие-ракеты.





ощущений (кто-то море лавы), вы, наконец, выберетесь с этого этапа.

**Уровень 7-ой (и последний). Музей парка.** Наконец-то вы добрались! Но рано радоваться, мало кому удавалось выжить здесь. Двери здесь открываются (точнее вышибаются) ударом ноги (кнопка вверх). В одном месте вам придется кинуть шприц в веревку, для того, чтобы сверху упал ящик, который поможет вам в вашем продвижении. В конце вам встретятся два самых мощных рэптора. Ваше оружие против них бесполезно, но где оружие не помогает, там смекалка (читай - граната) выручит. Они лежат на платформе, к которой надо подползти. Затем надо прыгнуть точно между рэпторами, тогда они вас не заметят, и следовательно, не убьют. Теперь повернитесь направо, подпрыгните и киньте гранату, затем повернитесь налево и (не прыгая) киньте гранату. Повторяйте эти две операции до тех пор, пока кости не завалят рэпторов. Ну, и вперед - к спасительному вертолету!

Кстати, в этой игре можно играть не только Грантом, но и рэптором! Он владеет кучей движений: А - укус, В - удар, С - прыжок, вниз + А - съесть динозаврика, вниз+В-длинный прыжок с укусом, вперед + В - короткий прыжок с ударом, вверх +С - высокий прыжок, нискосок вверх-влево или

вверх-вправо-бег, нискосок вниз-влево и вниз-вправо-ползти. Силы восполняют куриные ножки и съеденные маленькие динозаврики. При игре рэптором вы находитесь на уровне реки и скал.

### Советы начинающим рэпторам:

1. На уровне "Канализация", после приземления на третью маленькую платформу среди воды, сделайте длинный прыжок с укусом вправо.
2. Выход с уровня "Канализация" находится в нижнем правом углу.

Чтобы прогнать Гранта на последнем уровне, подойдите к камню, лежащему на полу, и хорошенько долбаните по его правому боку три раза.

Если вы хотите изменить уровни, то войдите в режим введения пароля и наберите NYUKNYUK и запустите его. Когда появится надпись Second control enabled, поставьте курсор на знак > и нажмите А+В+С. Теперь начните игру.

После победы над Грантом рэптор проникает на корабль, который вывозит его на материк. Теперь рэпторы будут править миром! Вот на этой грустной ноте я закончу свое описание. Проходите, открывайте секреты и радуйтесь победам в этой красивой игре! [ЕК01]





Величайшее открытие в области генетики и генной инженерии позволило ученым-палеонтологам возродить из пепла чудовищное племя динозавров и создать гигантский заповедник доисторических животных. На открытие парка была приглашена специальная комиссия, цель которой - установить, насколько безопасна для посетителей эксплуатация Юрского парка. Но стихия и непредвиденные обстоятельства одного из сотрудников службы безопасности привели к отключению тока в ограждениях и к освобождению динозавров. Жизнь людей оказалась под угрозой. Помочь им может только Иван Сусанин, т.е. доктор Грант - палеонтолог, знающий про динозавров почти все, но ни разу не видевший их до этого живьем. Таков сюжет известного фильма Стивена Спилберга - "JURASSIC PARK", а соответственно и игры с одноименным названием. Однако сюжет фильма претерпел некоторые изменения при трансформации в видеоигру, но цель осталась прежней - выжить и покинуть злополучный остров.

Итак, на нашего героя легло тяжелое бремя спасителя человечества (и собственной "шкурки") от нависшей угрозы появления прожорливыми тварями. На своем пути он встретит всех тех, чьи повадки изучал долгие годы своей трудовой деятельности. Однако, многотомные труды не помогают в выполнении своих боевых задач, чего не скажешь о ружьях, дробовиках и гранатометах, в огромных количествах разбросанных по парку. Компьютерная сеть, окутывающая всю территорию, поможет в трудную минуту и даст полезный совет.

Чтобы войти в здание, нужно собрать магнитные карточки-пропуска. Получить такой пропуск можно, подобрав все яйца на своем пути (на месте последнего окажется квадрат со стрелкой - это и есть пропуск). При желании яйца можно не собирать, а подстреливать, но это не выгодно вдвойне: тратятся драгоценные боеприпасы и не зачисляются очки, а ведь за 1000 очков добавляется дополнительная жизнь. Различные виды боеприпасов позволяют уничтожать динозавров с неодинаковым успехом (переключение оружия осуществляется кнопкой <Select>). Кроме того, после смерти чудовища можно восполнить часть потерянного боезапаса, если подобрать маленький шарик (прах), оставшийся на его месте. Коробочки со знаком вопроса хранят в себе либо восполнители энергии или дополнительные жизни, либо бомбы, взрыв которых отнимет часть энергии.

Использование компьютеров нельзя проигнорировать, так как им отводится одна из важнейших ролей в этой игре. Они открывают ворота и включают энергию Юрского парка. Между уровнями придется спасать других посетителей от зубов и когтей лап Ти-Рекса и стада Трицератопсов. Не совсем обычная для восьмибитки графика (с запросом на некоторую трехмерность) делает Jurassic Park привлекательным на фоне платформенных бродилок и приближает его к шестнадцатибитным играм. Без сомнения, "Юрский парк" займет достойное место в коллекции приключенческих боевиков любого поклонника "Новой Реальности". [АФ03]

# РЕК- ВИЕМ

ПО

ДОК-

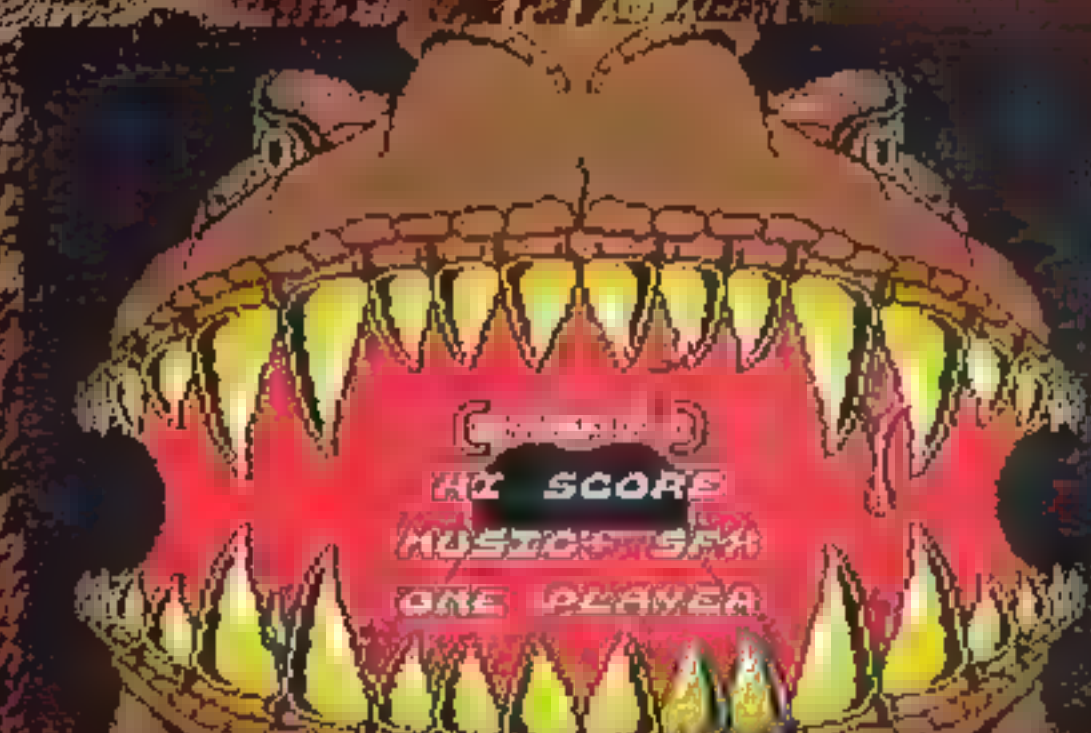
ТОРУ

ГРАН-

ТУ

СОПТИНОВ

09



41



# ПОТРЯСИ КУСТЫ

# ОСОБЕННОСТИ



...того Периода 2, а теперь описываем Парк Юрского Периода 1. Может быть, почему?

...котора игра... оказал почему, но это НАША БО-О-О-ЛЬШАЯ ТАИНА. Потому не скажу.

Не меньшей тайной, впрочем, является и вопрос: почему Парк Юрского Периода 2 столь разительно отличается от Парка Юрского Периода 1? притом далеко не в лучшую сторону? Это БО-О-О-ЛЬШАЯ ТАИНА ФИРМЫ OCEAN?

Однако факт остается фактом: в то время, как второй Парк представляет собой посредственную платформенную пулялку для детей младшего школьного возраста, его родитель является довольно интересным и оригинальным

сделанным боевиком.

Те из вас, кто играл в "Нинтендошный" или в все "РСшный" вариант Парка Юрского Периода, могут себе представить его геймбевую версию. Мир здесь почти трехмерен - то есть игрок наблюдает за похождениями главного героя не сбоку, как в обычных платформенных играх, а сверху-сбоку.

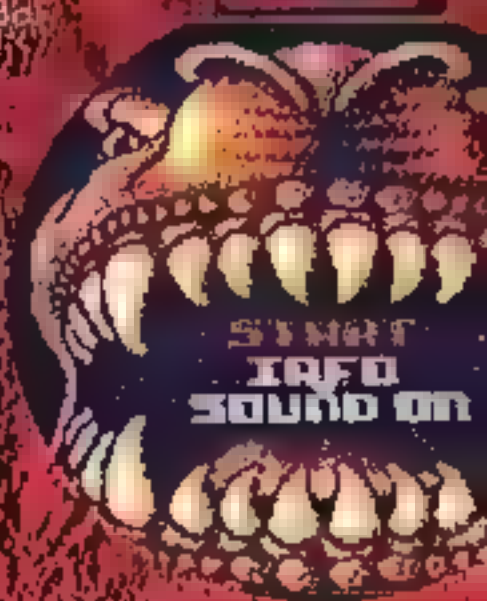
Может примерно повторяет канву одноименного фильма, вернее одного из его фрагментов. Тебе предстоит взять на себя роль назначенного палеонтолога доктора Алана Гранта, главного специалиста по доисторическим рептилиям Парка Юрского Периода. Для тех, кто не знает (ежели таковые еще имеются), отмечу, что Парк - это мощный биологический комплекс, организованный на одном из островов в близости от Центральной Америки, в котором были благополучно выведены самые настоящие динозавры, динозаврихи и динозаврица. В этот парк попадают и сособо богатые любители экзотических ощущений, чтобы в полной безопасности побродить среди самых опасных и живых представителей древней флоры и фауны. Все это дело контролировалось мощным компьютерным комплексом, и все было ОК, пока не случилось так, что в Парке, по неосторожности, был нарушен баланс, и динозавры вышли из-под контроля.

Все эти жуткие монстры, которые раньше считались вымершими, прочая тварь носится по территории Парка, а затерялись два ребенка - Тим и Лекс. Значит, Парк Юрский Период там затерялся еще масса народу, но в геймбевом мире тебе предстоит только их спасать.

Впрочем, это произойдет в первых двух уровнях игры. На остальных уровнях ты будешь спасать не только людей, но и животных, что будет сделать куда интереснее. Чем больше людей и животных ты спасешь, тем больше денег ты получишь. Эти деньги ты сможешь потратить на покупку новых видов динозавров, которые ты сможешь выпустить в Парке. Это позволит тебе заработать больше денег, а также позволит тебе заработать больше денег. В Парке Юрского Периода ты сможешь заработать больше денег, а также сможешь заработать больше денег. В Парке Юрского Периода ты сможешь заработать больше денег, а также сможешь заработать больше денег.

Чтобы пройти каждый из уровней, тебе придется собирать деньги. В Парке Юрского Периода ты сможешь заработать больше денег, а также сможешь заработать больше денег. В Парке Юрского Периода ты сможешь заработать больше денег, а также сможешь заработать больше денег. В Парке Юрского Периода ты сможешь заработать больше денег, а также сможешь заработать больше денег. В Парке Юрского Периода ты сможешь заработать больше денег, а также сможешь заработать больше денег. В Парке Юрского Периода ты сможешь заработать больше денег, а также сможешь заработать больше денег.

Доктор Грант в начале игры не имеет никакого оружия, поэтому ему приходится избегать неприятных встреч с опасными представителями фауны. Однако по ходу игры он найдет себе базу, где будет хранить свое оружие. Это оружие будет состоять из пулемета. Однако пулемет не очень эффективен, поэтому Грант должен использовать свои навыки. Грант должен использовать свои навыки, чтобы избежать неприятных встреч с опасными представителями фауны. Грант должен использовать свои навыки, чтобы избежать неприятных встреч с опасными представителями фауны. Грант должен использовать свои навыки, чтобы избежать неприятных встреч с опасными представителями фауны. Грант должен использовать свои навыки, чтобы избежать неприятных встреч с опасными представителями фауны. Грант должен использовать свои навыки, чтобы избежать неприятных встреч с опасными представителями фауны.



THEY BEGIN TO HOOT. IT'S YOUR LAST WARNING BEFORE THEY SPIT OUT A LETHAL SPRAY OF VENOM. ... A DEADLY THING.



WELLOC RINORE PARK SEE A



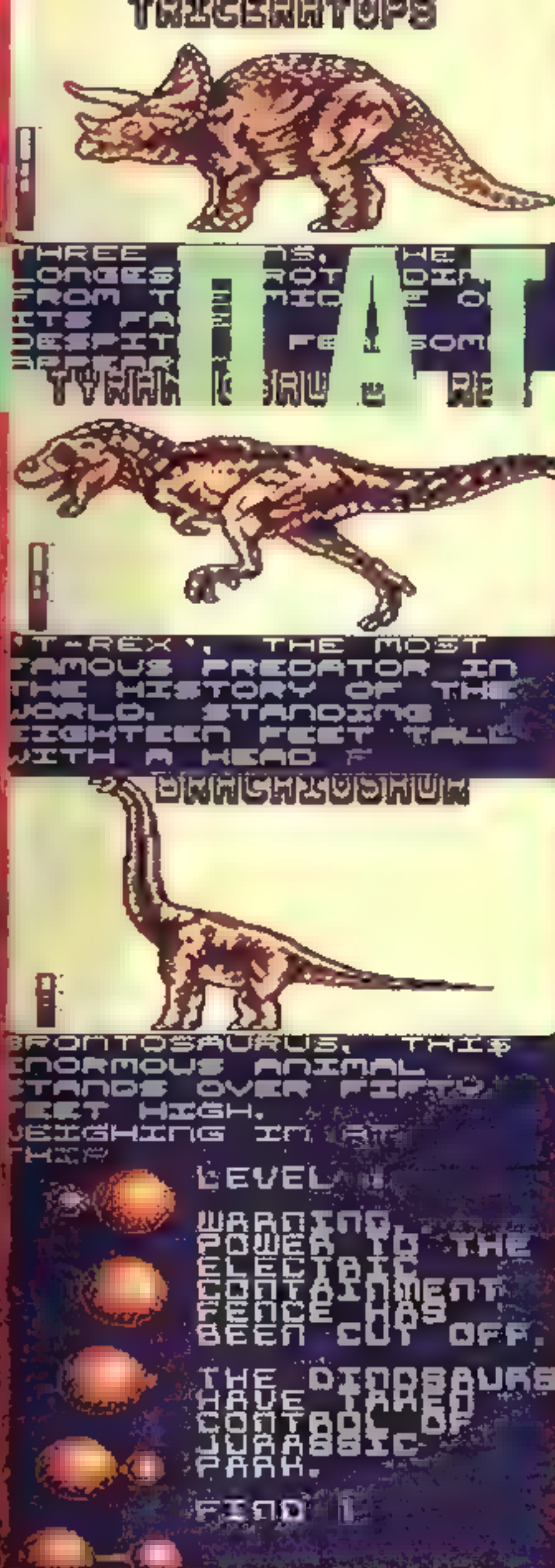
AND FOR FOUND THE ST VICIOUS NOSAUR THAT EVER VED. INTELLIGENT AS



HEAD ANIMAL, THE LLIMINUS IS UGHLY THE SIZE OF AN ANTELOPE. THEY ARE VERY FAST AND NOT ALWAYS Sanned Stroke



# ПАТРОНАМИ ГУСТ



пыхвещей. А можно и не очень ценных. ЕСТЬ и для густ подарок, с изображением вопросительного знака, который может либо дать дополнительную жизнь, либо, наоборот, ее отнять.

На втором уровне, во время поисков девонки Лекс, тебе предстоит покататься на плоту по реке, кишасей мерзкими рептилиями. Кстати, если при этом умудриться собрать яйца, мимо которых плот будет проплывать, совершенно спокойно заполучить две допы.

На третьем уровне, во время поисков девонки Лекс, тебе предстоит покататься на плоту по реке, кишасей мерзкими рептилиями. Кстати, если при этом умудриться собрать яйца, мимо которых плот будет проплывать, совершенно спокойно заполучить две допы.

А вот с какими бьяками тебе предстоит покататься на плоту по реке, кишасей мерзкими рептилиями.

**Дилофозавр, или Спиттер.**  
Похожая на кенгуру рептилия, которая, несмотря на вполне дружелюбный, любительницей похитить, конечно, они спиттерим, очень даже веселы. Только юмор у них иногда бывает чересчур. Видею, например, того, что ногастый зверь желает пошутить, падает на его наостренный, острый трепень. Если, увидев, что зверь жахнет немедленно, то вскоре игривая скотина вылетит из довитой слюны, которая разьвет тебе глаза, обожжет кожу, испортит прическу и парализует.

Видею, например, того, что ногастый зверь желает пошутить, падает на его наостренный, острый трепень. Если, увидев, что зверь жахнет немедленно, то вскоре игривая скотина вылетит из довитой слюны, которая разьвет тебе глаза, обожжет кожу, испортит прическу и парализует.

Видею, например, того, что ногастый зверь желает пошутить, падает на его наостренный, острый трепень. Если, увидев, что зверь жахнет немедленно, то вскоре игривая скотина вылетит из довитой слюны, которая разьвет тебе глаза, обожжет кожу, испортит прическу и парализует.

Видею, например, того, что ногастый зверь желает пошутить, падает на его наостренный, острый трепень. Если, увидев, что зверь жахнет немедленно, то вскоре игривая скотина вылетит из довитой слюны, которая разьвет тебе глаза, обожжет кожу, испортит прическу и парализует.

**Бронхосавр.**  
Огромный безобидный динозавр, весящий около пяти тысяч тонн, чья голова, достигающая десяти метров в длину, находится высоко над телом, поэтому этот зверь, даже если не заметить, что делается у него под ногами.

Способен раздавить автомобиль с шестьюдесятью взрывчатыми мужиками внутри. С ним па...





ХОТИТЕ ВЛОЖИТЬ  
ДЕНЬГИ В ПЕРСПЕКТИВНЫЙ БИЗНЕС?

ОБРАЩАЙТЕСЬ  
В **Dendy** !

**ПОЧЕМУ?**

Видеоигры будут покупать  
всегда.

Фирма Dendy - лидер отечественного рынка видеоигр.  
У нас самые низкие оптовые  
цены, самые выгодные  
партнерские условия.

Наилучший сервис,  
богатый ассортимент.  
Приглашаем Вас к сотрудничеству в качестве оптовых  
покупателей, дилеров и  
франчайзиатов!

## ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ

Минимальная партия: от \$1000

В розницу и мелким оптом приставки продаются только через магазины

### Оплата:

безналичная оплата на счет поставщика или регионального дилера

допустима наличная оплата (преимуществ и скидок не дает)

самовывоз со склада в Москве или склада регионального дилера

### Фирменный сервис

фирменная гарантия на все виды товаров

инструкция для всех приставок

## ДИЛЕРСКИЕ СОГЛАШЕНИЯ

Дилерами Dendy могут стать организации с высокими объемами и/или интенсивностью продаж (дилерские соглашения при первой покупке не заключаются).

Дилеры имеют следующие преимущества:

### Фирменный сервис

(см. выше)

### Торговое согласование

Направление покупателей (в том числе оптовых) из данного региона к дилеру.

## КОММЕРЧЕСКИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Максимальные скидки при любом объеме партии.

Постоянное обновление ассортимента

## РЕКЛАМНАЯ ПОДДЕРЖКА

рекламные и оформительские материалы для торгового места

рекламная кампания продукции на центральном телевидении и в центральной прессе.

публикация адресов торговых точек дилеров в журнале "Dendy-Новая реальность" и в каталогах для рассылки по базе данных

предоставление рекламных видеороликов для демонстрации в магазинах и на местном ТВ  
разработка и предоставление печатной и аудиорекламы.

еженедельная телепрограмма "Новая Реальность", ежемесячный журнал "Dendy Новая Реальность", ежеквартальные каталоги игр

## ЮРИДИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

Защита торговой марки. Предоставление права использования торговой марки для рекламы и оформления торгового места.

## ИНФОРМАЦИОННОЕ ОВЛАДЕНИЕ

Опережающая информация о новых моделях, играх, перспективных товарах, ассортименте. Техническая информация и рекомендации по организации торговли. Ежемесячные пресс-релизы Dendy с эксклюзивной информацией.

## ФРАНЧАЙЗИНГ

Франчайзиатами Dendy могут стать владельцы или арендаторы торговых площадей, желающие открыть фирменный магазин Dendy. Франчайзиат остается самостоятельным владельцем предприятия и ведет бизнес под торговой маркой Dendy, имеющей хорошую репутацию на рынке. Договор о франчайзинге при первой покупке не заключается.

## ФРАНЧАЙЗИАТ ПОЛУЧАЕТ:

все преимущества, предусмотренные для оптовых покупателей и дилеров  
использование трехлетнего опыта Dendy в продаже видеоигр  
полное использование торговой марки

## ФРАНЧАЙЗИАТ МОЖЕТ ПОЛУЧИТЬ

следующую поддержку:  
Льготы по оплате товара  
Обучение и стажировка сотрудников  
Помощь в оформлении фирменного магазина/отдела Dendy  
Включение франчайзиатов в качестве фирменных магазинов/отделов Dendy в рекламные объявления, информацию, рассылаемую зарегистрированным пользователям, журнал "Dendy-Новая реальность" и другие рекламные материалы



## **SUPER NINTENDO™**

Элитная 16-битная приставка. 16-битные основной, видео и звуковой процессоры, 32 тыс. цветов, полноценный стереозвук, сопроцессор для трехмерных объектов, имеется возможность подключения по низкочастотной и высокочастотной частоте. В комплекте: блок питания, джойстик, RF-unit с набором шнуров. Система PAL (поставляется также NTSC-версия). Гарантия 6 месяцев. Производство Япония.

## **VIRTUAL BOY™**

Virtual Boy первая система виртуальной реальности, выпущенная на массовый рынок. 32-битная система использует два дисплея высокого разрешения принципиально новой конструкции, дающих объемную графику с потрясающим эффектом присутствия. В комплекте: джойстик, 6 батарей, картридж.

## **GAME BOY™**

Карманная игровая система на сменных картриджах. Незави-

сим от сети и телевизора. 4 батарейки в комплекте. Экран на жидких кристаллах, регуляторы контрастности и громкости звука. Стереозвук. Гарантия 6 месяцев.

## **DENDY JUNIOR**

Современная 8-битная приставка, облегченная модель для детей. Отличается простотой и неприхотливостью в работе. Самая популярная приставка последнего времени. В комплекте: шнуры и блок питания, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 6 месяцев.

## **DENDY CLASSIC**

Классическая семейная 8-битная приставка. Полное соответствие требованиям покупателей, высочайшая надежность и увеличенный гарантийный срок. В комплекте: блок питания, шнуры, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 1 год.

## **16-битные приставки:** **Pro 16 Bit, Sega Mega Drive II**

## **PANASONIC R.E.A.L.**

## **3DO FZ-10**

32-битная игровая суперприставка на лазерных дисках. Мультимедиа. Трехмерная графика. Высококачественный стереозвук. Воспроизводит аудио компакт-диски и слайды с фотодисков Kodak. В комплекте: блок питания 110-120v, джойстик, RF-unit, компакт-диск. Система NTSC. Производство Япония.

## **SUBOR**

Недорогая и надежная 8-битная приставка. В комплекте: шнуры и блок питания, два джойстика, световой пистолет, картридж. Система PAL. Гарантия 6 месяцев.

## **Широчайший ассортимент картриджей**

Более 400 наименований игровых картриджей и лазерных дисков для всех платформ. Еженедельное обновление набора игр последними новинками.

## **Дополнения**

Световые пистолеты. Скорострельные автоматы с "отдачей". Турбо-джойстики, инфракрасные дистанционные джойстики.





# по почте!

Такие случаи вполне реальны и происходят в основном из-за повышенного спроса на журнал, а также из-за удаленности места жительства от фирменных магазинов Bendy и дилерских точек. Спросим обрадовать любителей videoup.

Что для этого нужно?  
Заполните бланк перевода, приведенный ниже,  
и перешлите

по адресу, указанному в образце.  
Журналы высылаются только в адреса России!  
Через две недели с момента получения нами перевода  
будем высылать в ваш адрес любой номер за-  
казанного журнала.

Переводы выдают:

а) почтовые (идут от 3-х до 10 дней),  
услуги почты гешеэла.

б) телеграфные (идут 1-2 дня),  
услуги почты дорожа.

Точно (как в образце!) и разворчиво за-  
явок перевода: правильно указав свой ад-  
рес (с почтовым индексом)  
в разделе для письменного сообщения  
с № журналов и количество экземпляров,  
оплачиваемых Вами.

недоставку журнала, вызванную:

- Справки по дате отправки журнала в ваш адрес можно получить по справочному телефону фирмы Dendy, в рабочие дни (с 10.00 до 18.30 по московскому времени). Вы облегчите работу оператора, если сообщите фамилию, город и дату отправки своего перевода.

**Сегодня принимаются к заказу №21-24  
нашего журнала.**

46

Второй  
выписан  
Плата  
\_\_\_\_\_ руб.  
Подлеж  
\_\_\_\_\_ (подл)

Сумма \_\_\_\_\_  
Получил \_\_\_\_\_  
Оплатил \_\_\_\_\_  
Отметки (о д

При получении денег з.  
и предъявите паспорт  
удостоверяющий

Заполняется получателем

Предъявлен \_\_\_\_\_ (наименование документа)  
Серия \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_  
выданный « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 19 \_\_\_\_\_  
кем \_\_\_\_\_ (дата)  
(наименование учреждения,  
выдавшего документ)  
Паспорт прописан\*) \_\_\_\_\_  
(где, когда и по какому адресу)  
Получатель \_\_\_\_\_ (подпись)

(подпись)  
 \*) Сведения о прописке паспорта  
 заполняются только при получении  
 переводов, адресованных «до вост-  
 ребования».  
 Оплата \_\_\_\_\_  
 (дата)  
 (подпись)

ТЕЛЕГРАФИЧЕСКИЙ  
ПЕРЕВОД

Наименование предприятия связи, к-гербовая печать	Календ. шт. места подачи	№ по ф. 5	Сумма
ПОЧТОВЫЙ ПЕРЕВОД на _____ руб.			
(рублей прописью, копейки цифрами)			
Куда	127170 Москва		
(почтовый индекс и подробный адрес)			
Кому	до востребования Абакимову З.Ю.		
От кого	Зачем Фамилия И. О.		
Адрес	с Заем Адреса		
(почтовый индекс и подробный адрес)			
Обведенное жирной чертой заполняется отправителем			
ЛИНИЯ ОТРЕЗА			
Министерство связи Союза ССР ТАЯОН к почтовому переводу		Министр связи СССР	
На _____ руб. _____ коп.	№ _____	(по реестру ф. 11) ИЗВЕЩЕНИЕ о почтовом переводе	
От кого _____	На _____ руб.	Куда _____	
Адрес _____	Кому _____		
(почтовый индекс и подробный адрес)			
		ОТ _____ (куда явить)	

**Заполняется получателем**

Предъявлен \_\_\_\_\_  
(наименование документа)

Серия \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_  
выданный «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 19\_\_\_\_ г.  
(дата)

\_\_\_\_\_ (наименование учреждения,  
выдавшего документ)

Паспорт прописан\*) \_\_\_\_\_  
(где, когда и по какому адресу)

Получатель \_\_\_\_\_  
(подпись)

Оплата \_\_\_\_\_  
(дата)

\_\_\_\_\_ (подпись)

\*) Сведения о прописке паспорта  
заполняются только при получении  
переводов адресованных «до востребо-  
вания».

(календ. шт.  
места получен.)

**ЛИНИЯ ОТРЕЗА**

Для письменного сообщения

**За № 20, 21, 22**

**ТЕЛЕГРАФИЧНО-  
ПЕРЕВОД**

**Зак. 1183—1000**

**Испражнения не допускаются**

Наименование учреждения  
к — гербовая оплата

**Москва-170**  
**до востребования**  
**Абакумову Б.Ю.**

От кого **Бама Фамилия, И. О.**  
Адрес отправителя **Бамс Адрес**

**За № 20, 21, 22**



# Фирменные магазины и отделы Dendy:

Фирменные магазины Dendy:  
Красная Пресня 34,  
Переход м. "Театральная" - ГУМ (без выходных)  
Розничная и мелкооптовая торговля  
Петровка 12  
Розничная торговля

## Отделы розничной торговли:

Ленинский 99 (без выходных), пр. Вернадского 109  
(без выходных), Ломоносовский пр-т, 11  
м. Таганская рад., Б. Каменщики 15  
Торговые Ряды, магазин Dendy  
Центральный Детский Мир (второй этаж), ул. Ленина 55  
Центральный Детский Мир (первый этаж), ул. Ленина 26  
Дом Мод (первый этаж), ул. Володарского 20  
Магазин "Солнышко", ул. Ленина 6/20,  
Детский Мир, Тверской пр-т 10,  
Универмаг "Тверь", ул. Брагина 1  
Детский Мир, пр-т Мира 79  
ул. Советская 46 (2-ой этаж)  
Детский Мир, пр. Ленина 52, Выставка  
"Югорские контракты", ул. Провсоюзная 21  
Детский Мир (2-ой этаж), ул. Гончарова 11/2,  
универмаг "Заволжский", пр-т Ульяновский 6  
универмаг "Первомайский", ул. Первомайская 54,  
торговый центр "Башкирия", ул. Менделеева 205а

## Список главных дилеров Dendy

Город: Название фирмы-дилера /  
Магазины и торговые точки

### Алматы

Вуркирт  
Фирменные магазины Magic (работают без выход-  
ных): Ул. Мира, 132; угол ул. Виноградова,  
ул. Калинина, 71; угол ул. Красина  
Отделы: Торговый Дом "Зангар", пр. Абылай Хана,  
62; угол ул. Жибек-Жолы;  
Детский Мир пр. Абылай Хана, 103; Товары для де-  
тей ул. Розыкбакиева, 66.  
Проспект Гагарина, 232; угол ул. Владимирского

### Белгород

Ирида  
В г. Белгород: "Птичье молоко" (ул. Ленина 40), "Дом  
Торговли" (ул. Костюнова), "Детский Мир" (салон на  
1-м этаже), ул. "Белгород" (отдел на 3-м этаже), в  
г. Старый Оскол: "Подарки" (м-н Жуковка)

### Белгород

Название фирмы-дилера /  
Магазины и торговые точки

Крахол  
"Крахол" (ул. Садовая 112), "Детский Мир" (секция на  
3-м этаже), "Алин" (ул. Фрунзе 68), ул. г. Белгород  
(отдел на 3-м этаже)

### Влади- восток

Эрбер  
"Александра" салон "Videoshop" (Океанский пр-т 3),  
"Music BOX" (Партизанский пр-т 12), ТД "Владивосто-  
ский ГУМ" - отдел на 2-м этаже (ул. Светланская 35)

### Волго- град

Давл  
г. Волгоград: "Книголюб" (ул. Мира 11), ЦУМ (Аллея Ге-  
роев), "Торговый Центр" (ул. Ким), м-н N14 (ул. Казах-  
ская 29), "Светлячок" (ул. 64-й Армии 22),  
"Галантерея" (пр-т Героев Сталинграда 30), "Ма-  
лыш" (ул. Штеменко 34), Универсам (ул. Ополченская  
11а), "Книги" (ш. Историческое 164), "Книжная Лав-  
ка" (Краснополянская 14), г. Волжский: "Буратино" (пр-  
т Ленина 30), "Дом Быта" (ул. Машиностроителей 29),  
г. Элиста: ул. Горького 35

### Екатерин- бург

Альсо  
"Альсо-Электроник" (ул. Шаумяна 73), к/т "Са-  
лют" (ул. Толмачева 12), (ул. Культуры 3)

### Екатерин- бург

Таум  
"Филателия" (ул. Народной Воли 43а), "Торговый  
Центр" (ул. Красных Командиров 72), "Дом Кни-  
ги" (ул. Антона Валека 12)

### Ижевск

Канон  
(Отдел в фойе Театра Оперы и Балета), ЦУМ, "Подар-  
ки" (ул. Горького 164), "Электротехника в Быту", "Арсе-  
нал-Сервис" (ул. Кирова 11), "Ветеран" (ул. Сивкова  
109)

### Калинин- град

Калинка  
"Маяк", "Детский мир"

### Красно- дар

Салют  
ул. Шаумяна 66

### Красно- дар

ЧП Дрокин  
"Игрушки" (ул. Красная 70), "Кинновинка" (ул. Крас-  
ная 70), "Самсунг" (ул. 40 лет Победы), Вещевой ры-  
нок

### Красно- ярск

Аверс  
ТЦ "Красноярье", "Орбита", "Детский Мир" (пр-т Мира)

### Киев

Флэш  
(Бессарабская пл. 2), "Аврора" (б-р Перова 36)

### Магни- тогорск

Алеко  
(пр-т К. Маркса 121), "Орбита", "Зори Урала", "Куль-  
товары", "Рубин", "Огни Магнитки"

### Москва

Ратекс  
Торговая точка: ул. Новая Басманная, д. 20

Dendy  
ЦЕНТР  
ТОРГОВАЯ





# CUTTHROAT ISLAND

**SUPER NINTENDO**





Город Название фирмы-дилера / Магазины и торговые точки

**Москва** **Интерком**  
Торговый Дом "Галина" (ул. Авиаторов, 18),  
"Новопеределкино" (Боровское шоссе, 46)

**Москва** **Саврина**  
Торговая точка: Угловой пер.

**Москва** **Софтармат**  
"Самсон-Электроник" (ул. Земляной Вал 54)

**Москва** **Падис**  
(Волоколамское ш., 1-й корп. 1)

**Москва** **ПЬЕЗО**  
Торговая точка: ул. Буженинова 16 "Первомайский"  
отдел на 1-м этаже, "Алекс Плюс" (ул. Яблочкова  
21а), "Сандер" (Комсомольский пр-т 42)

**Москва** **АЛВЕНТ**  
"Видеоигры" (ул. Профсоюзная стр. 154А,  
ярмарка у м. "Теплый Стан"), Валдайский пр-д 16,  
Мичуринский пр-т 36

**Москва** **МЕГАКОМ**  
"Рафаэль-Электроника" (ул. Вешняковская 18),  
ВВЦ, пав. Центральный

**Москва** **ЭГА**  
ВВЦ, Павильон N53- Объединенный павильон  
"Механизация, электрификация и мелиорация  
сельского хозяйства"

**Москва** **Элита**  
ЦУМ (1-этаж)

**Н. Новгород** **Атлас**  
ул. Б. Покровка д. 39 (к/т "Орленок"), "Нижегородский  
Универсам" - отдел (ул. Пискунова 41), (ул. Совет-  
ская 16/ост. "пл. Ленина"), "Женская Одежда",  
отдел (Ц. Сормова, ул. Коминтерна 115), (ул. Маяков-  
ского 12), "Спорт" - отдел (пр-т Ленина 61), "Автоза-  
водский Универсам" - отдел (ул. Дьяконова 11)

**Новокузнецк** **S.T.I.C.**  
пр. Металлургов д. 20, каб. 3,  
"Детский Мир" (пр. Металлургов 34)

**Новосибирск** **Сибирский Самородок**  
"Алькор" (ул. Богдальная Магистраль 3)

**Новосибирск** **Дюал**  
ГУМ "Россия" - отдел

**Пенза** **Витас**  
Салон (ул. Володарского 63), "Электроника" (ул. Ми-  
ра), "Универсам 175" (пр-т Строителей 90), Универ-  
сам 173 (пр-т Победы 124), г. Кузнецк: "Детский  
Мир" (ул. Белинского)

Город Название фирмы-дилера / Магазины и торговые точки

**Самара** **Квазар-Инфо**  
Московское шоссе 77, Старо Загора 27 и 141, ул. Фрунзе 110

**Саратов** **Первый Легион**  
Саратов: (ул. Пугачевская 159), г. Балаково: "Обилейный",  
Балашов: "Товары Для Детей"

**С-Петербург** **Сейлинг**  
ДЛТ, "Гостинный Двор", "Пассаж", "Питерский", "Нарвский",  
"Купчинский"

**С-Петербург** **ФИП**  
Фонтанка 105

**С-Петербург** **Контрейд Электроникс**  
"Континент" (Лиговский пр-т 148), ТД "Петергофский" (Ста-  
ро-Петергофский пр-т 44/46), СКК им. Ленина, "Фирма Ч  
рос" (В. О., 7-я Линия 24), "Мир Игрушки" (Дыбенко 25)

**Сыктыв-кар** **Скрин**  
"Аур" (ул. Коммунистическая 85), Дом Быта (ул. Первомай-  
ская 72), "Товары для Дома", Универмаг "Сыктывкар"

**Таллинн** **Линакор**  
"Галантис" (ул. Эндла 8), "Эгард" (ул. Линнамяе 57)

**Тольятти** **ЛАНСУТ**  
ул. Лесная 44, универмаг "Русь"

**Томск** **ТОМКОМ**  
"Техническая книга" (ул. Нахимова 15), "Искра" (пр. Ленина  
99), ЦУМ (Секция "Электротовары" на 1-м этаже),  
"Спутник" (р-он Томск-1)

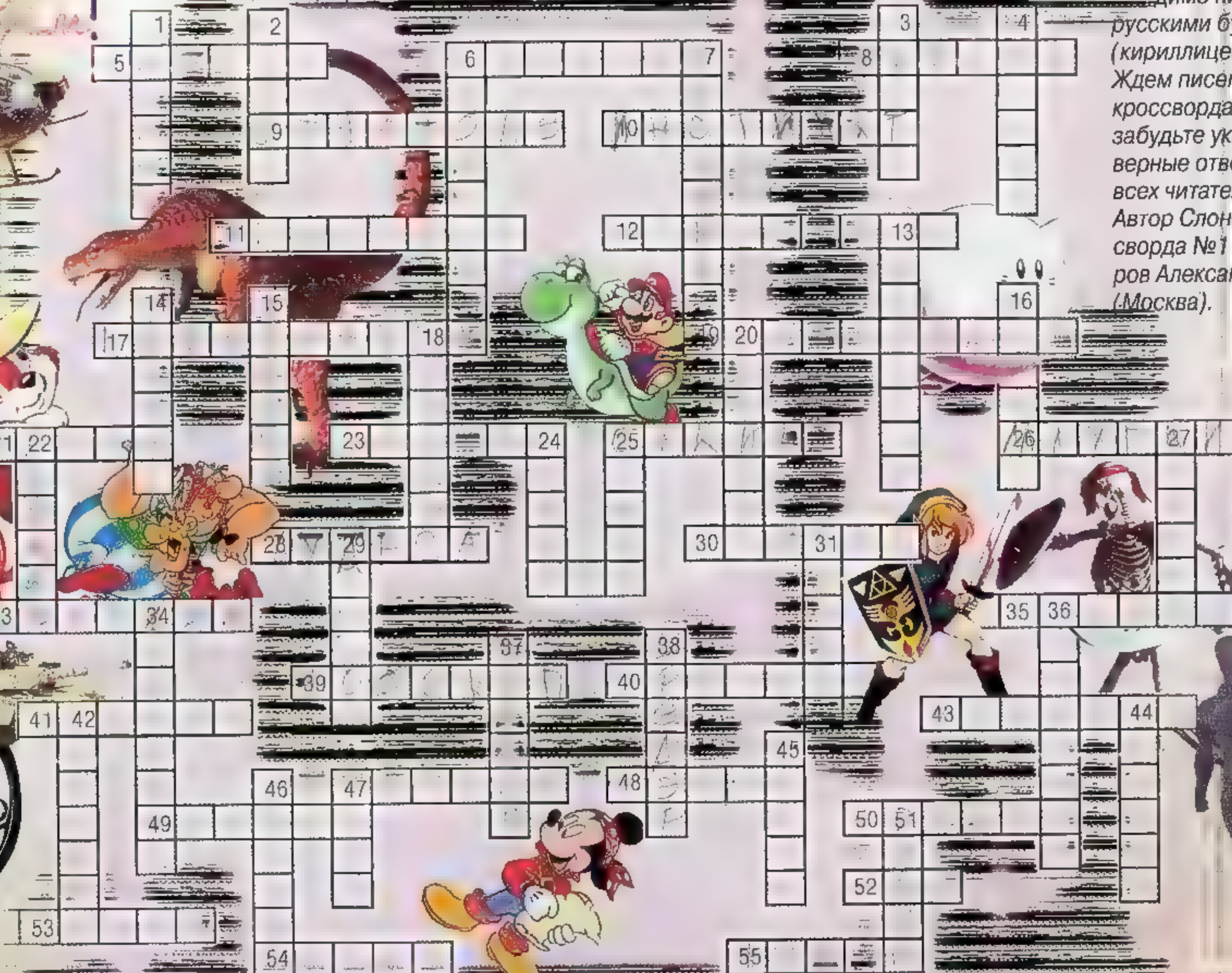
**Челя-бинск** **Оргтехника**  
"Торговый Центр", "Канцтовары" (ул. Ленина 71), "Школь-  
ник" (ул. Сони Кривой 26), "Счастье" (ул. Кирова 1)

**Якутск** **Глобал-Экспо**  
"Тайм" (ул. Ленина 36), "Кондор" (ул. Курашова 13/1), "1000  
Мелочей" (ул. Октябрьская 26/1)

**Яро-славль** **Спектр-Сервис**  
"Альфа" (ул. Депутатская 7), "Радио-Музыка" (Московский  
пр-кт 143), "Садко" (ул. Чкалова 2), "На Проспекте" (пр-т Ле-  
нина 50), "Детские Товары" -отдел "Омега" (пр-т Машино-  
строителей 10).



# СЛОНОКРОССВОРД



П

1. Соперник Пэкмена на персональных компьютерах
2. Эта дамочка навела шороху (Donkey Kong Country 2)
3. Американская капитошка
4. Этот город известен всем гонщикам Фермулы-1 (F-1)
6. Любимое блюдо этого господина - канарейки
7. Человек-амфибия (The Little Mermaid)
13. Крупнейшая фирма - мировой лидер рынка видеоигр. Когда - то, очень давно, начинала с продажи игровых карт
14. Эта игра названа по имени принцессы, чьим спасением занимается главный герой
15. Имя этого нинзя уже вошло в историю

В

Е

Р

Т

И

К

А

Л

И:

16. Чумовая семейка, живущая рядом с кладбищем
18. Этот галл известен своей любовью к пище
20. Великие мореплаватели и покорители космоса
22. Восточный бог грома (Mortal Kombat 3)
24. Девушка-воин, защищающая землю от нашествия космических пиратов (Super Metroid)
25. Друг и помощник веселого паренька по имени Бубба
27. Родной братец любимого персонажа фирмы Nintendo
29. Именно так прозвали известного каратиста
31. Дочь морского царя, влюбленная в сушу и принца, живущего на ней (The Little Mermaid)
34. Защитник угнетенного римлянами народа

36. Маленькая капсула, пробивающаяся сквозь космические тернии при помощи шарообразного снаряда
37. Зимний вид спорта, реализованный на всех форматах видеоигр
38. Недобитый враг земноводных (Mutants Ninja Turtles)
42. Его часто можно встретить в цирке, парящим в воздухе
44. Популярное у президентов и любителей Game Boy упражнение с небольшим мячиком
45. Своя среди чужих (Alien 3)
46. Наклейка на картридже
47. Этой военной машине посвящено около десятка игр
51. Сподвижник одного из летающих супергероев (Batman Forever)

5. Его хобби - охота на людей (Predator)
6. Фирма, подарившая нам любимого слоненка. Соучредитель АОЗТ "Денди"
8. Видеоспорт № 1.
9. Горноспасатель, попавший в поле зрения бандитов (Cliffhanger)
10. Он присущ не только убийцам
11. Непобедимый, превосходный, мужественный, сильный герой
12. В полнолуние он перестает быть человеком (Werewolf)
17. Киборг - убийца
19. Именно здесь становятся звездами (High Way Star)
21. Грозный судья из темного будущего
23. Враг №1 для недобросовестного ученого

25. Золотое орудие для борьбы со скелетами (Golden Axe)
26. Он вырос в джунглях и остался человеком (The Jungle Book)
28. В мире "Новой Реальности" они случаются не только на виражах
30. Эти разбойники гонятся за сокровищами по всем темным водам
32. Сигнал тревоги, побуждающий к новым приключениям
33. Имя известного археолога
35. Принцесса, полюбившая бродягу (Aladdin)
39. Не совсем обычный боец с преступностью
40. Легендарный злодей и губитель человеческих душ. Имеет замок в Трансильвании.

41. Один из отважных скандинавов, попавших в необычное окружение (The Lost Vikings)
43. В хоккей играют не только настоящие мужчины, но и...
47. Фамилия суперагента, лгавшего "даже своей жене" (True Lies)
48. У него одна голова, но чего стоят эти уши!
49. Классический боевик, нашедший свое отражение во многих форматах
50. Для этого детектива не существует тайн
52. Самый большой друг уличного воришки (Aladdin)
53. Изобретение Пажитнова
54. Его не остановит перелая кровь
55. Храбрый воин, сериал о котором показывали по телеканалу "2x2"

(Ответы см. в №24)

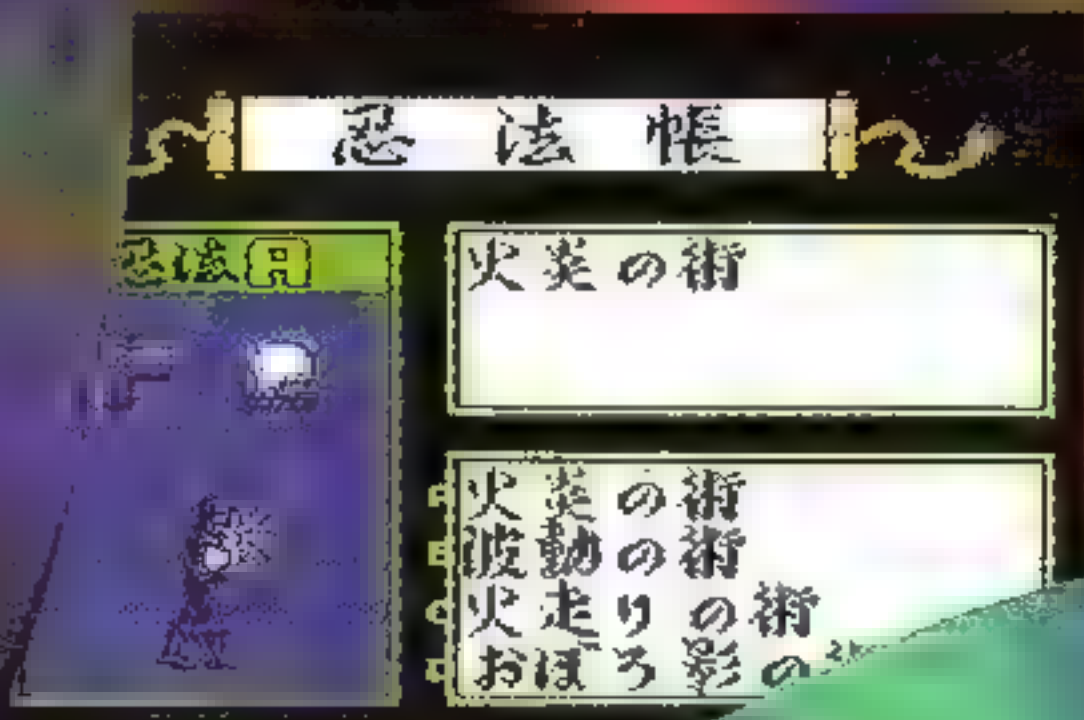
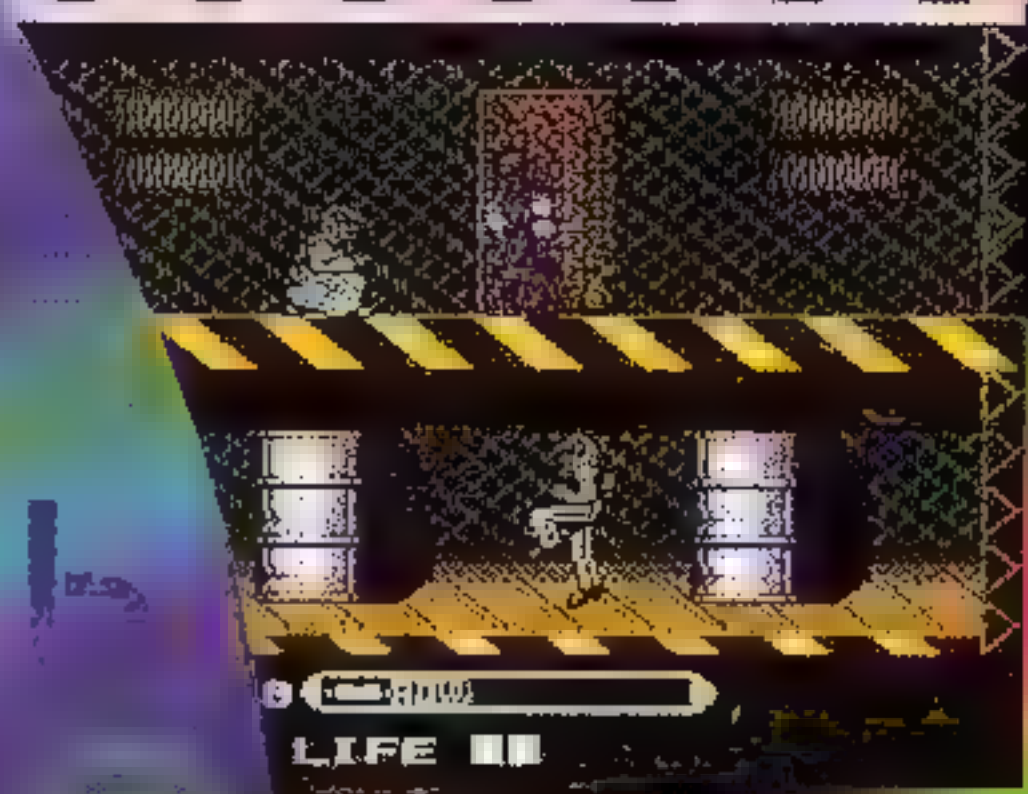


8 BIT

ПРОПИСЬ  
ПРИМЕРЯТЬ  
ПОДЖИМ



PL0004168  
2 LIFE





Ну вот и дождались. Наконец-то увидела свет четвертая часть не безызвестной для многих геймеров игры Ninja Ryukenden. В двадцать первом номере мы рассказали о третьей части этой эпопеи. Согласитесь, что не многие игры и герои могут похвастать таким количеством частей (Марио - не в счет, он вообще феномен). Причём, вся оригинальность заключается ещё и в том, что ни второй, ни первой частей я не видел и даже не слышал о них. Дальше-больше. Как оказалось, игра начисто содрана с сегового "Шиноби" в вольном пересказе (первый уровень один к одному - военная база из "The Revenge of Shinobi").

Но начнём по порядку, с сюжета. На смену мультипликационным заставкам третьей части пришло некое подобие диафильма, суть которого сводится к тому, что седой старичок упорно прозванивается к синеволосому юноше и о чем-то его просит. Надо заметить, что треп в игре стоит страшный. Так, Шиноби в самый разгар боя и в окружении врагов может остановиться для того, чтобы перекинуться парой сотен слов с каким-нибудь парнишкой. А каждое из этих слов несёт бездну полезной информации (для тех, кто знает японский). Помимо стандартных сюрикенов, метаемых на большие расстояния, и меча, применяемого исключительно в ближнем бою, у нинзя есть несколько видов магии, каждый из которых может применяться в зависимости от ситуации. Всё это позволяет Шиноби бороться с различными проявлениями недоброжелательности по отношению к себе.

Особое внимание к мужикам в коричневых майках и запискам, разбросанным на всём пути отважного японца, поскольку и те, и другие являются источниками бесценной информации. Для того, чтобы взять "языка" нужно подойти к нему на расстояние вытянутой руки, и внимать появившейся заставке. Нескончаемую пользу приносят посещения комнат, в которые ведут различные двери. Причём в комнаты с врагами можно заходить неоднократно, поскольку после их смерти вам прибавят жизненную энергию. Так же встречаются комнаты с записками, заложниками, восполнителями энергии и боссами.

На третьем уровне Шиноби впервые встречается с летающими нинзя и самураями-невидимками. У летающих нужно позаимствовать платок для переправы по воздуху, а конкурентов в воздушном пространстве нещадно истреблять при помощи магии. С невидимками разговор особый. Исчезнув, они появляются рядом с героем, вот тогда-то их и надо "мочить". Кстати о мокрых делах. Чтобы оттянуть примерку белой обуви и пиджака с застёжкой на спине, советую приседать при появлении опасности расстрела. Между уровнями до вас будут доводить информацию о том, как дядька за шторой кидает на ваше уничтожение всё новые и новые силы. Основную надежду программисты скорее возлагали на год выпуска (1996) и славу третьей части этой игры. Однако, несмотря на ярко выраженные недостатки, это творение найдет своих почитателей. Причем не только среди поклонников Шиноби, которым недоступна "Сегга", но и среди просто любителей сложных и неторопливых боевиков.

Кое-что об управлении:

Джойстик - передвижение

"A" - прыжок

"B" - стрельба

Вниз и "A" - прыгнуть вниз

Вверх и "A" - суперпрыжок

Несколько слов о магии. Магия встречается четырёх видов:

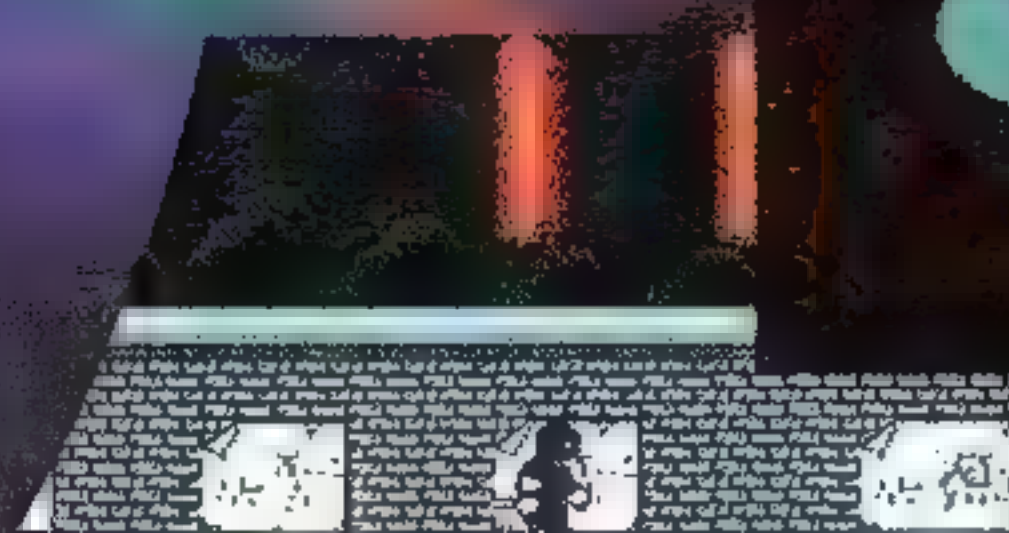
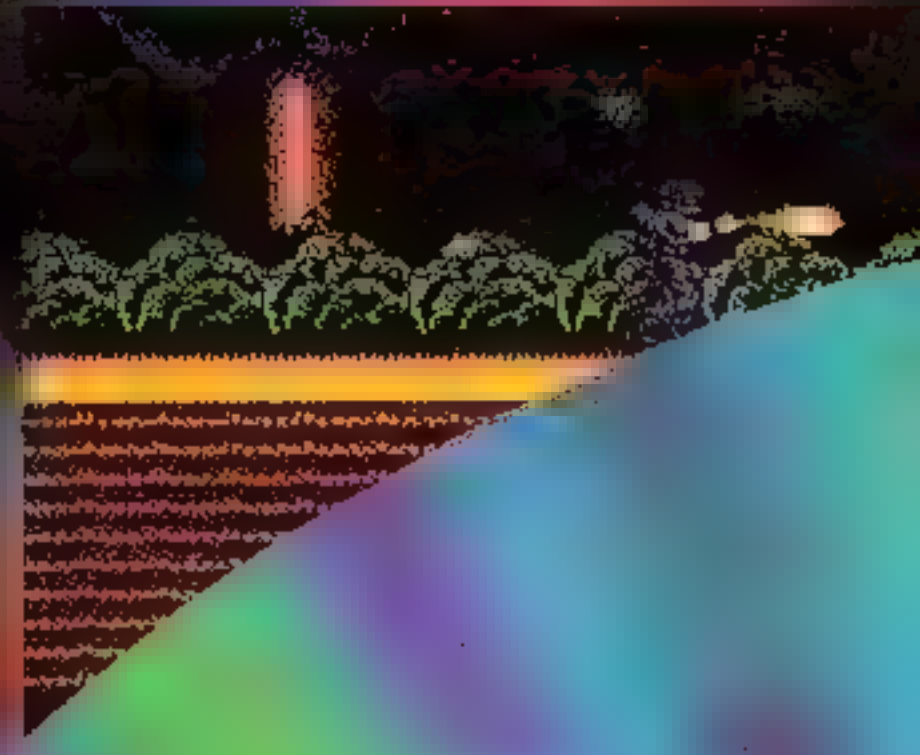
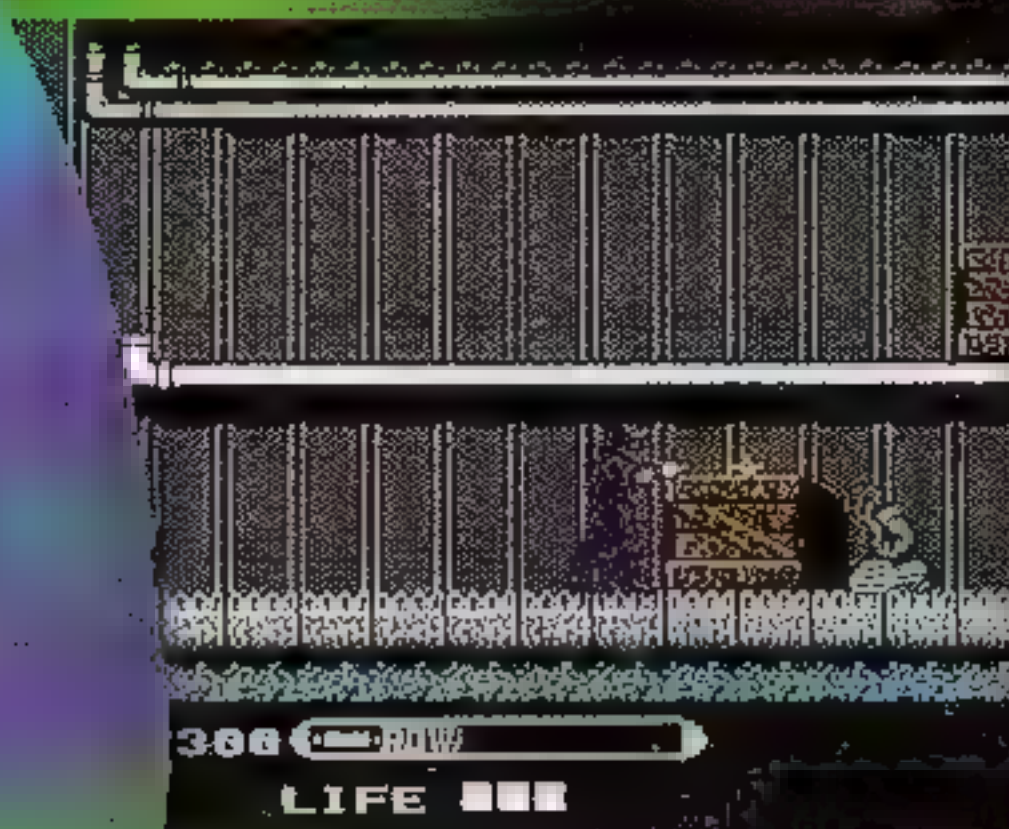
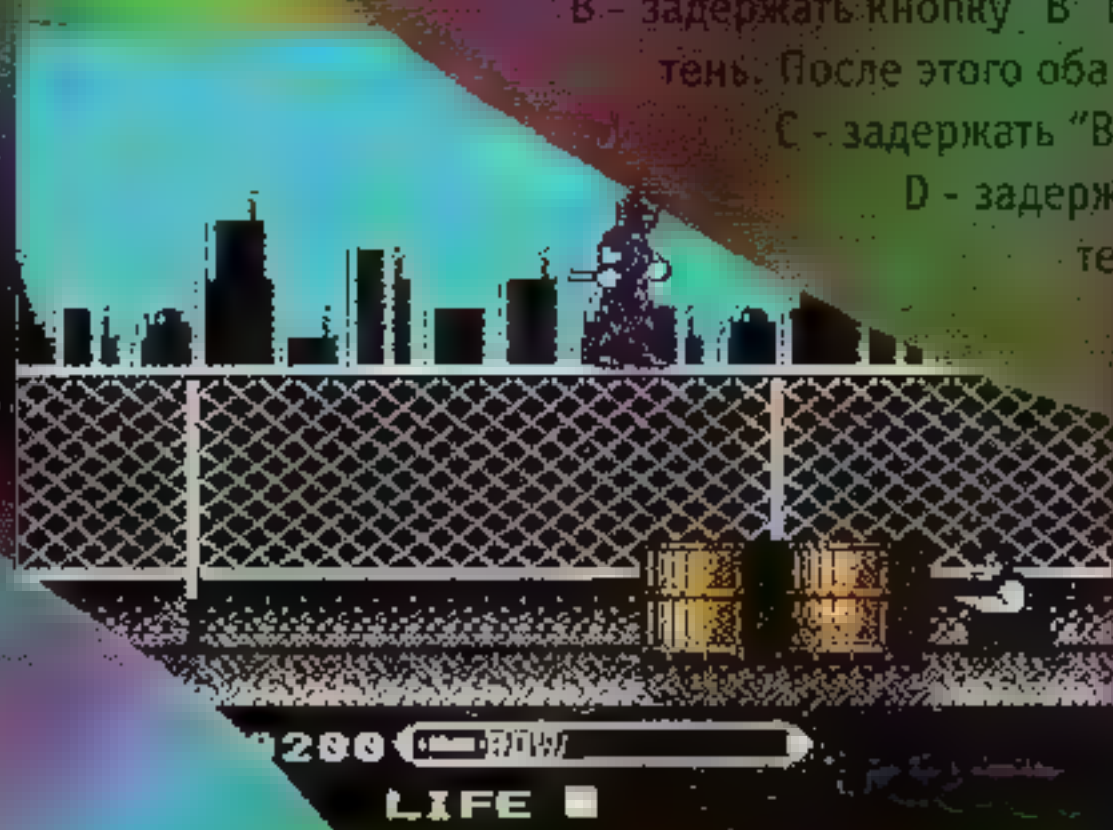
A - задержать кнопку "B" и отпустить через несколько секунд (Шиноби выстрелит пучком энергии)

B - задержать кнопку "B" и вверх, затем отпустить "B" (Шиноби раздвоится, на его голове будет стоять тень. После этого оба могут стрелять в равной степени)

C - задержать "B" и в сторону

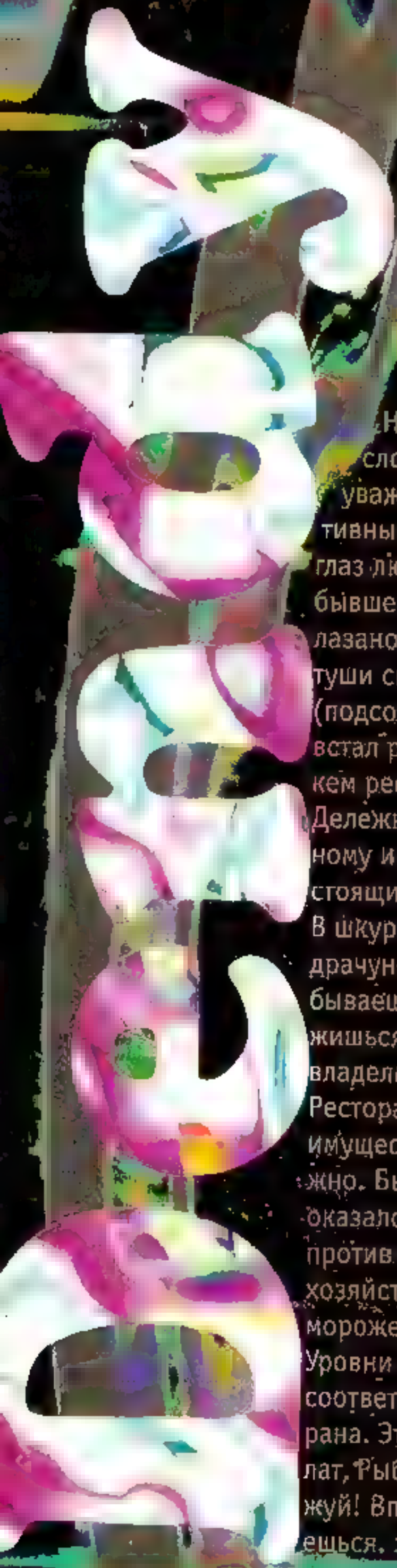
D - задержать "B" и вниз, затем отпустить "B" (Шиноби пускает по земле "смертельную волну")

(AQD)



忍者龍剣傳  
NINJA RYUKENDEN

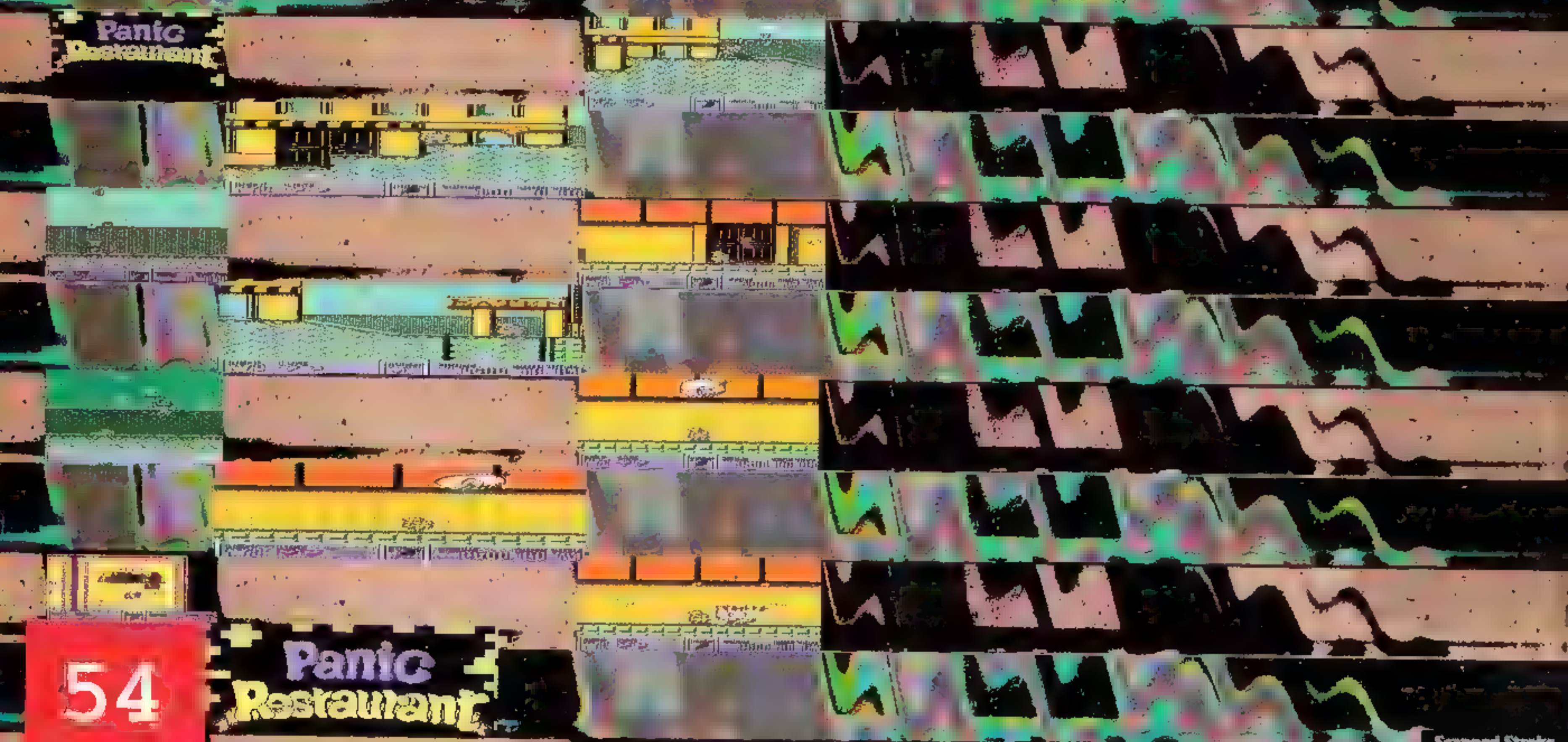




Жили-были два друга, два шефа повара. Допустим, одного звали Мамед - ага, другого - Норик-джан. И был у них один на двоих ресторан. Все бы ничего, да вот, беда - разные у друзей взгляды на приготовление пищи и любимые блюда. Один, понимаешь, любит джюшбара (пельмени) и пахлава трескает, а другой - шихан и ншаблат хрумкает и ни о чем другом слушать не желает. Начали друзья спорить. Слово за слово - началась ссора. Скоро уважаемые перешли к более активным действиям. У одного глаз люля - кебабом подбит, а у бывшего его друга все лицо айлазаном залеплено. В общем, туши свет, сливай масло (подсолнечное). Тут то и встал ребром вопрос: за кем ресторан останется. Дележка пошла по - крупному и приняла форму настоящих боевых действий. В шкуре одного из этих драчунов-кулинаров побываешь и ты, если отважишься оспаривать права владельца "Беспокойного Ресторана". Отвоевать имущество довольно сложно. Бывший дружка оказался бякой и ополчил против тебя все кухонное хозяйство и даже свежемороженные продукты. Уровни игры называются в соответствии с меню ресторана. Это: Аперитив, Суп, Салат, Рыба, Десерт. Заказывай и жуй! Впрочем, особо не разжуйся, этапы выбираются по по-

рядку и скакнуть сразу на Десерт не удастся. Эдакий комплексный обедик. Первый же уровень Аперитив - показывает, насколько сильны претензии твоего оппонента. В атаку бегут куриные окорочка и кроваво-красные морковки. У работника общепита, за которого выступаешь ты, припасена для этих гастрономических особей здоровенная тефелевая сковородка. Парепрыгивать через противников не советую. Лучше подпустишь опущенного цыпленка поближе и жахнуть по нему сковородой. От врага остается монетка, которую надо подобрать. Чем больше у тебя будет денег к концу этапа, тем лучше. Между уровнями есть шанс посетить игровой зал ресторана и "однорукими бандитами". Монетки ставятся на кон, дергаешь за рычаг и ... можешь ничего не получить, лишь потратишь денежки (азартные игры до добра не доводят, тем более после аперитива). Но, при некоторой доле везения есть шанс заработать дополнительные жизни. В конце уровня, в одной из подсбоек тебя ждет встреча с огромной жаровней. Поставь посередине жарана (это "мертвая зона") и люди когда босс перестанет скакать через тебя и пойдет в атаку. Тут то и надо приложить его к ошпаренному безотказным поварским оружием. На второй блюдо приготовлены кружки колбасы, которые постоянно вкалываются из под невидимого ножа. ■ еще появляются какие-то чайнички или более супницы (уровень-то "Суп") на ножках. Со всем

рядку и скакнуть сразу на Десерт не удастся. Эдакий комплексный обедик. Первый же уровень Аперитив - показывает, насколько сильны претензии твоего оппонента. В атаку бегут куриные окорочка и кроваво-красные морковки. У работника общепита, за которого выступаешь ты, припасена для этих гастрономических особей здоровенная тефелевая сковородка. Парепрыгивать через противников не советую. Лучше подпустишь опущенного цыпленка поближе и жахнуть по нему сковородой. От врага остается монетка, которую надо подобрать. Чем больше у тебя будет денег к концу этапа, тем лучше. Между уровнями есть шанс посетить игровой зал ресторана и "однорукими бандитами". Монетки ставятся на кон, дергаешь за рычаг и ... можешь ничего не получить, лишь потратишь денежки (азартные игры до добра не доводят, тем более после аперитива). Но, при некоторой доле везения есть шанс заработать дополнительные жизни. В конце уровня, в одной из подсбоек тебя ждет встреча с огромной жаровней. Поставь посередине жарана (это "мертвая зона") и люди когда босс перестанет скакать через тебя и пойдет в атаку. Тут то и надо приложить его к ошпаренному безотказным поварским оружием. На второй блюдо приготовлены кружки колбасы, которые постоянно вкалываются из под невидимого ножа. ■ еще появляются какие-то чайнички или более супницы (уровень-то "Суп") на ножках. Со всем





этим добром разговор также не длинный. Колбасу зажарить и съесть, супницы залить супом! Кстати, пещерным боссом висит в воздухе конфетка. Схвати ее и наполнишь потраченное здоровье. Оно тебе очень пригодится в борьбе с микроволновой печью. Из нее постоянно выскакивают цыплета, которых надо истреблять. Печка как же быстро отдает концы (сделана в Китае, не удивляйся!).

Короче, игра не покажется сложной и остальные блюда ты проскочишь так же быстро. На всякий случай сообщаю, что кроме убойной сковородищи на кухне можно найти ложку размером с хорошее корыто. Она позволяет бить по лбу неприятеля с дальней дистанции. Также может встретиться и вилка. Вот чего особенно боятся супостаты! Ведь всего лишь один удар, а дырки-то четыре. Есть еще и кастрюлька, одевающаяся на голову (только не экспериментируй с домашней посудой, умоляю!). В таком виде поваренок неуязвим. Крутится волчком и сметает все по курсу движения.

На некоторых этапах встречаются бонусы. Чтобы попасть на них, надо обыскивать все уголки ресторана.

На одном из таких призовых уровней придется ловить руками рыбу, наверное осетрину. Чем больше наловишь, тем больше очков получишь.

Графика игры довольно неплоха для восьмибитки. Персонажи прорисованы подробно, крупно и с юмором. Некоторый вилочный сатанизм с успехом компенсируется веселой музыкой и смешным сюжетом. Выбери столовый прибор помощнее, и твой бывший партнер смягчится. Ведь так хорошо иметь ресторанчик наполовину с бессловесным другом, сплюснутым ударом сковороды и исколотым вилкой! [AM68]

Беспокойный Ресторан

Категория: боевик  
Кон-во игроков: 1

Dendy

Формат:

PANIC RESTAURANT



BEAUTIFUL SUNSETS

Кол-во 1  
игроков:

IT WAS A ROBOT PRODUCING  
EXPLORATION PLANET  
LIKE ANY OTHER

**BUT THEN THEY COME**

WE'LL SEND IN LOW & FIRE

Привет, меня зовут Low, что означает: "человек с низкой гравитаци-  
ей", но друзья чаще называют меня Дж-мэном. Я, немного-немаю, специально агент космобюро на особым поручениях, которые считаю, что  
путным, но я действительно люблю свою работу. Впервые отправился на пенсию, и теперь я развлекаю своих друзей, а также  
на мою долю выпало с избытком. Вон там, например, одна история, которая чуть не стоила мне жизни. Я получил двухлетний отпуск (я  
строить большие города, в общем жила, как в раю). Я даже получил разрешение на контроль над нашей планетой и  
Но кайф рано или поздно кончается, и райская жизнь закончилась одновременно с приходом "хакеров" - человека, который  
того измерения. Эти твари умнее, быстрее и сильнее, чем мы. Они не знали, что я, в свою очередь, тоже послал их два года назад, когда они отправили меня в от-  
роботах, что я позволил им быстро установить контроль над нашей планетой и  
близлежащими колониями. Морально они не выдержали за мир. Они пытались произвести роботов, осваивать другие планеты и  
не смогла оказать изобретениям. И с тех пор занялся рыбалкой на своём ралчо, наредка посещая местный  
послать за мной. Они не знали, что я, в свою очередь, тоже послал их два года назад, когда они отправили меня в от-  
пуск "по собственному желанию". И с тех пор занялся рыбалкой на своём ралчо, наредка посещая местный  
бар, чтобы опорожнить пару стаканчиков фруктового кефира.

Ищете попытки связаться со мной по "пэйджеру" (я загнал его на толкучке  
на полсотни баксов), заставила шефа прислать военный вертолёт, который благо-  
получи, проведённый в бар, я с олимпийским спокойствием и поскры-  
воным равнодушием слушаю длинную лекцию о новом  
виде вооружения, придуманном специально для  
борьбы с "долбанутыми" роботами.

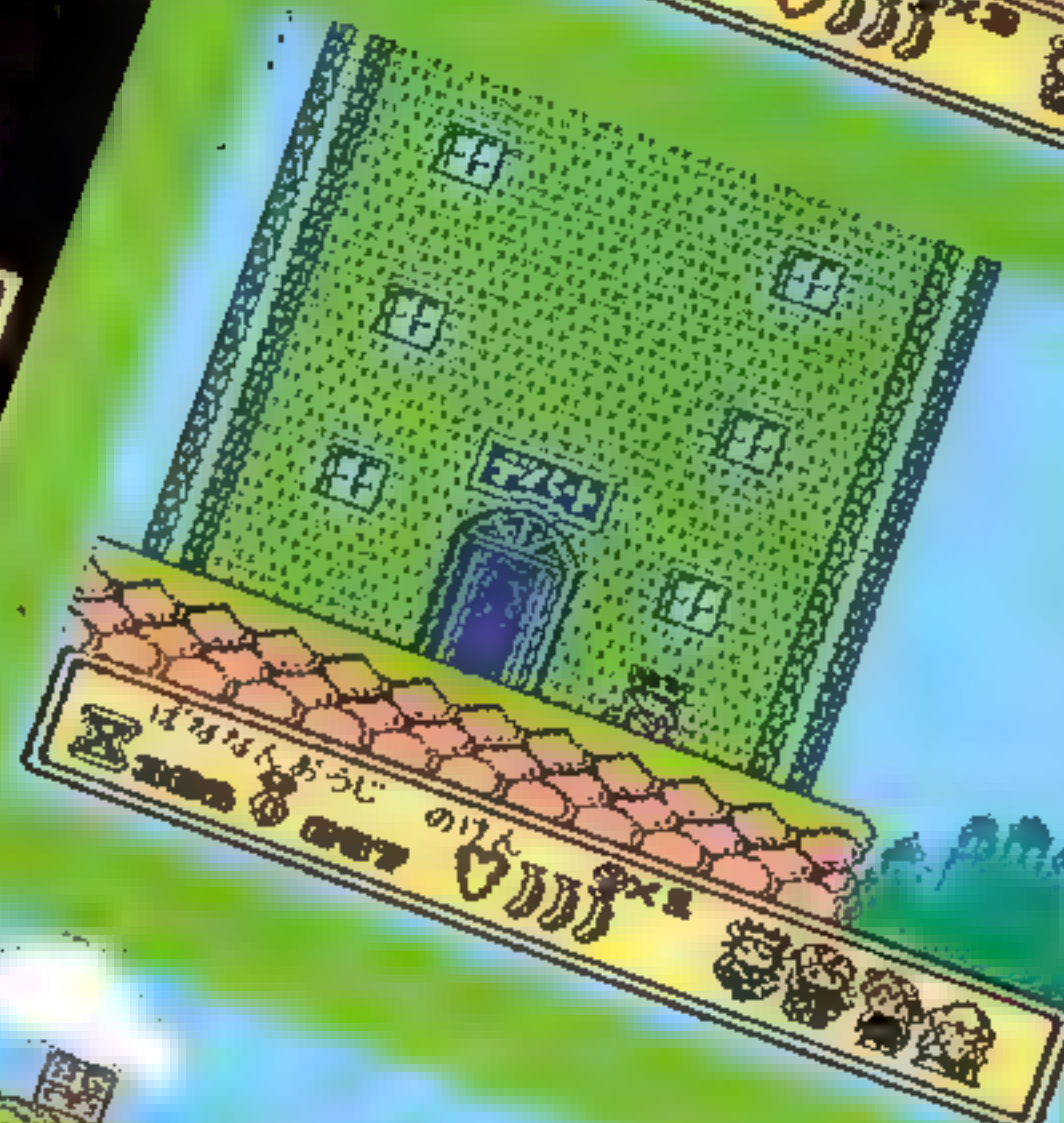
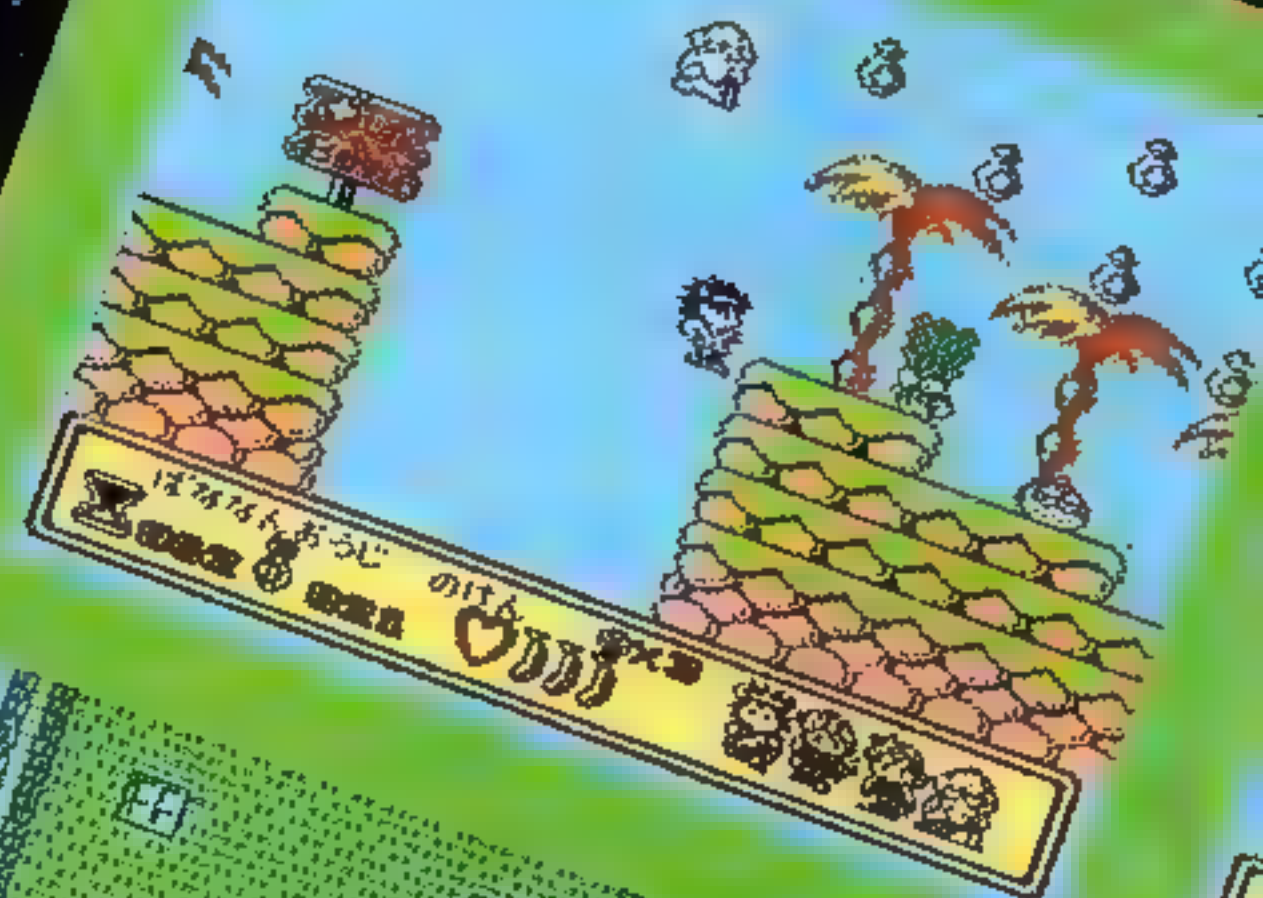
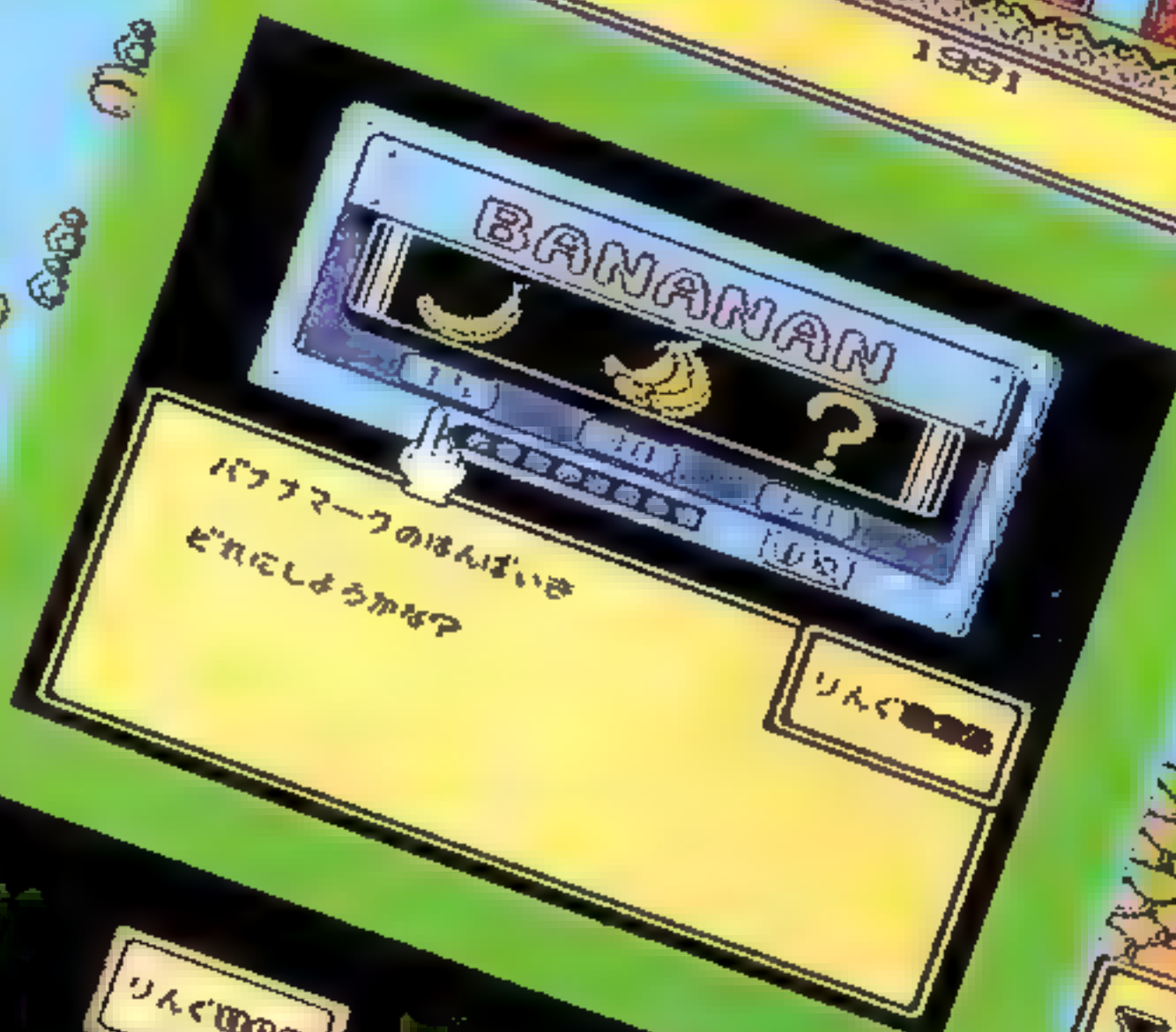
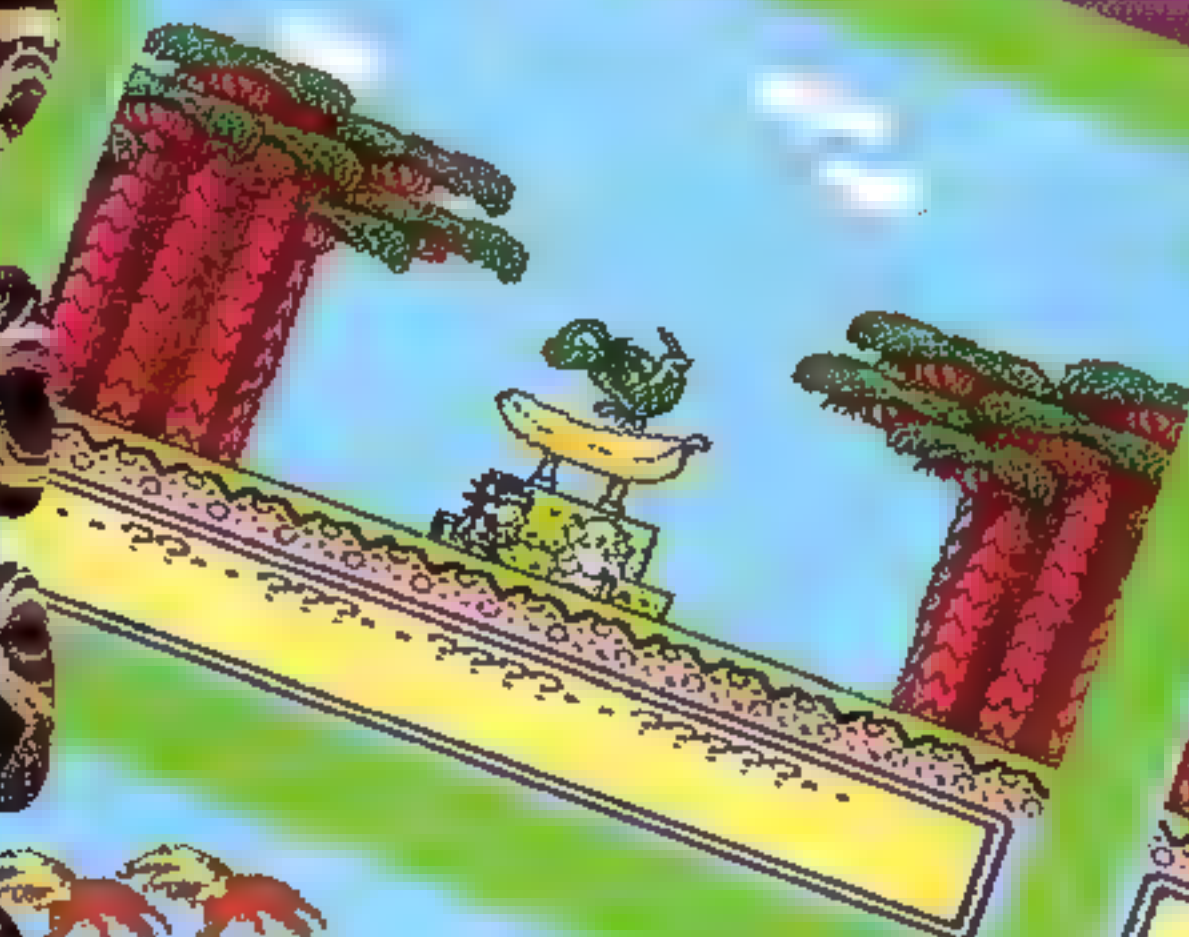
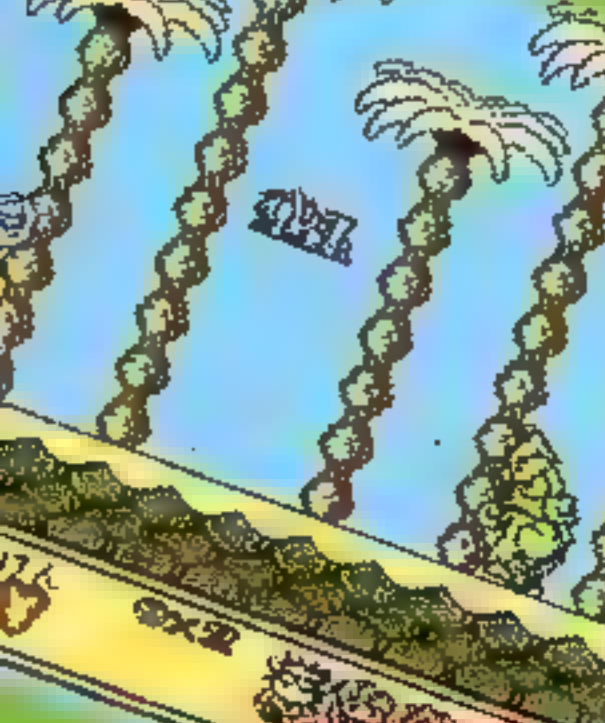
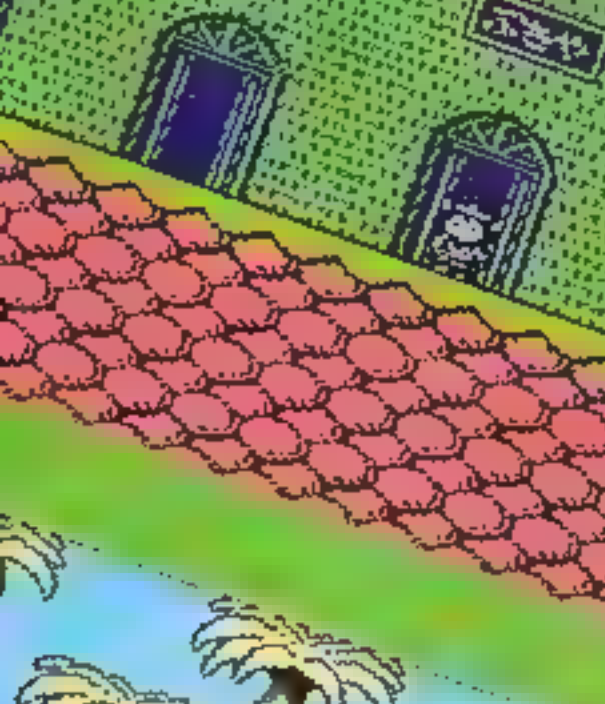
Прогноз в интеллектуальной  
гонке "хакерам", да-  
же "яйцеголо-







# Главный









# Гром Грени

"Первый", "Первый!" Я - "Второй", иду на вылет! Как вы думаете, откуда эта фраза? Из старого черно-белого фильма?! Если так, то вы глубоко ошибаетесь. Эту фразу я взял из великолепной игры "Грозовые птицы"! Всего этих птичек, точнее, не птичек, а супер-мощных кораблей - пять. Ими соответственно управляют пять пилотов-братьев. Один из них владеет космическим кораблем, другой - катером на воздушной подушке, третий - супер-современной подводной лодкой, четвертый - кораблем-сверлом, который может пролететь под землей. Ну, а пятый летает в атмосфере. В общем, тут все, что надо!

Жизнь эта коротка, поживала, добра много не наживала (но на еду хватало), но вот однажды случилось одно происшествие. Один профессор (сумасшедший, естественно) решил захватить мир. Причем, не с помощью какой-нибудь мега-бомбы, а сначала захватив все правительства, а потом уже и мир. Он создал удивительную машину...

# зе

или что-то в этом роде), причем не одну, а сразу четыре. Запустить их он решил с семи секретных баз (зачем ему понадобилось три лишних базы, я так и не понял, наверное, запутать решил команду), а сам решил улететь на базе, расположенной на Луне. Ну что ж, и не с такими справились, придется встать с мягкого кресла (да не вам, а команде!), полететь (поплыть, поползти) и взорвать все базы (всего-то), а заодно - подражать ушам этому умнику. Разведав местонахождение баз, наши (ваша, чья-нибудь еще) команда отправилась в путь. Но стоп! Сначала разбейте с кораблем. Управляются они с помощью джойстика (кнопки вверх, вниз, влево и вправо). Броня вашего корабля выдержит несколько попаданий вражеских пуль, а после третьего разлетается на мелкие кусочки. Броню можно увеличивать, подбирая квадратные плитки с буквой L.

Но этот приз встречается редко, так что вообще не попадается под пули. А кто пускает пули? Враги, конечно, противники. Их можно и нужно уничтожать, стреляя в них с помощью кнопки A. Каждый корабль обладает своим, непохожим на другие оружием. Приз с буквой E улучшает ваше оружие, так что возьмите

его любой ценой (кроме, конечно, жизни). Сверх перечисленных призов вам может выпасть приз, обозначенный буквой O. Взяв его, вы приобретете маленький кораблик, который будет помогать вам в вашем последнем (а может и не последнем) сражении. Кстати, количество корабликов можно увеличить еще одним призом. В отличие от ваших кораблей, этот малыш может стрелять не только вперед, но и назад (стрелять, значит). Чтобы поменять направление кораблика, нажмите кнопку B. Ну вот, ка-

и все. Теперь остался самый пустячок - описание уровней... Уровень 1. Море. Сев в корабль, летите над морем. На вас летят допотопные летающие рыбы времен каменного века (изобретены в те времена). Они осыпают вас пулями. Враги осыпают вас более современными снарядами. Долетев

до берега, вы с удивлением замечаете, что там стреляющие лазером (эволюция техники в этой игре проходит буквально за минуты). Враги стреляют в вас зенитками, которые стреляют уже до боли знакомыми пулями (зенитки - пулями? Это что такое, новенькое!). Финал этого этапа - сражение с четырьмя особыми мощными зенитками. Уровень 2. Полет над базой. Полавиравав среди мин, вы натываетесь на базу. Опасайтесь пушек, стреляющих в три стороны, они особенно опасны. Не врежьтесь в стену, она грязная. Финал уровня - бой против четырех куполов, стреляющих минами. Уничтожить их довольно просто.

Уровень 3. Вулканическая зона. Кругом камни, просто враги. Очень жарко, идет сильный дождь, так что будьте аккуратны.



На этом этапе много призов, так что с этой стороны уровень довольно приятен. Здесь есть подуровень. Пройдя его, вы получите возможность взять специальный приз, с помощью которого кораблик (не на котором вы летите, а с которого вас прикрывают) вертеться вокруг вас и стрелять во все стороны. Кстати, после прохождения одного из последующих уровней, можно взять приз, который позволит кораблику стрелять

влево и вправо.  
Уровень 4. Океан. На вас нападают маленькие кораблики. Будьте внимательны, если их много: они засыпят вас пулями. После этого вам встретятся уже почти родные зенитки. Когда вам придется выбирать путь, я предлагаю два: правый, там безопаснее.

Уровень 5. Пересев на корабль, вы продолжите ваш путь под землей. Все призы находятся в белых крабах и червях. Когда вам придется прорывать себе проход в земле, то держитесь левого края при выборе пути.  
Этап довольно легкий, потому что

противники здесь слабаки.  
Уровень 6. Под водой. Это очень сложный этап. Вам придется потратить здесь кучу жизней, прежде, чем вы одолеете его. Основную опасность здесь представляют водяные паучки, бегущие за вами, и слизняки, ходящие за вами толпой и утомляют градом пуль.

Уровень 7. Подводная пещера. Этот уровень еще сложнее предыдущего. Тут очень много пушек, вмонтированных в стены, а следовательно, взорвать их нельзя. Тут много преград, в которые вы можете вмазаться. Когда появятся стреляющие, уничтожайте их сзади, чтобы точно влетите в стенку. Босс

на этом уровне - крутой монстр, стреляющий шарами. Вам придется помучиться, чтобы пройти его.

Уровень 8. База профессора. Вот он, последний рубеж. Но этот рубеж оказывается крепкой стеной, так что расколоть ее будет нелегко (что-то я не то сказал). На этом уровне вы должны быть очень быстрым, иначе вы не сможете пройти. Стенки вырываются перед носом, кругом кометы, которые называются "зе". Последние нитки. Босс здесь - монстр, которым

промайдным дураком, но они вам не помешают, если у вас есть кораблик!). В случае отсутствия такового, придется жарко, так что лучше принести с собой большое количество крема для загара (читай - брони). Но вот профессор повержен! Земля (уже в который раз) получила моральное удовлетворение. Это удача, ведь не каждому игроку, т.к. последняя

Формат: Derichy Громовые птицы THUNDERBIRDS

Кол-во игроков: 1

Категория: боевик

Уровни игры очень сложны. Чтобы пройти эту игру мне пришлось взломать систему паролей (поэтому в этой игре не надо начинать играть сначала каждый раз). Пароль состоит из трех цифр, первая из которых содержит информацию о жизненном запасе и количестве брони. Если вы наберете пароль, в котором первая цифра 255, то у вас будет 20 жизней и шесть единиц брони. Ну, а теперь я назову пароль. Пароль 255 156 200 ведет вас на 8-й уровень, а пароль 255 60 200 - точ-

не только на базу профессора. В заключение я могу сказать, что графика в этой игре - на высшем уровне, звуки отличные, музыка поддежи

ваг боевой дух. В общем, вы не будете разочарованы, если купите эту игру! [EK03]

THUNDERBIRDS

61



Переходя непосредственно к игре, можно сказать, что решена игра неплохо. Создатели RoShiGo по принципу "чем проще, тем лучше". Вид площадки сверху, нетопочный, параметры скорости иг-

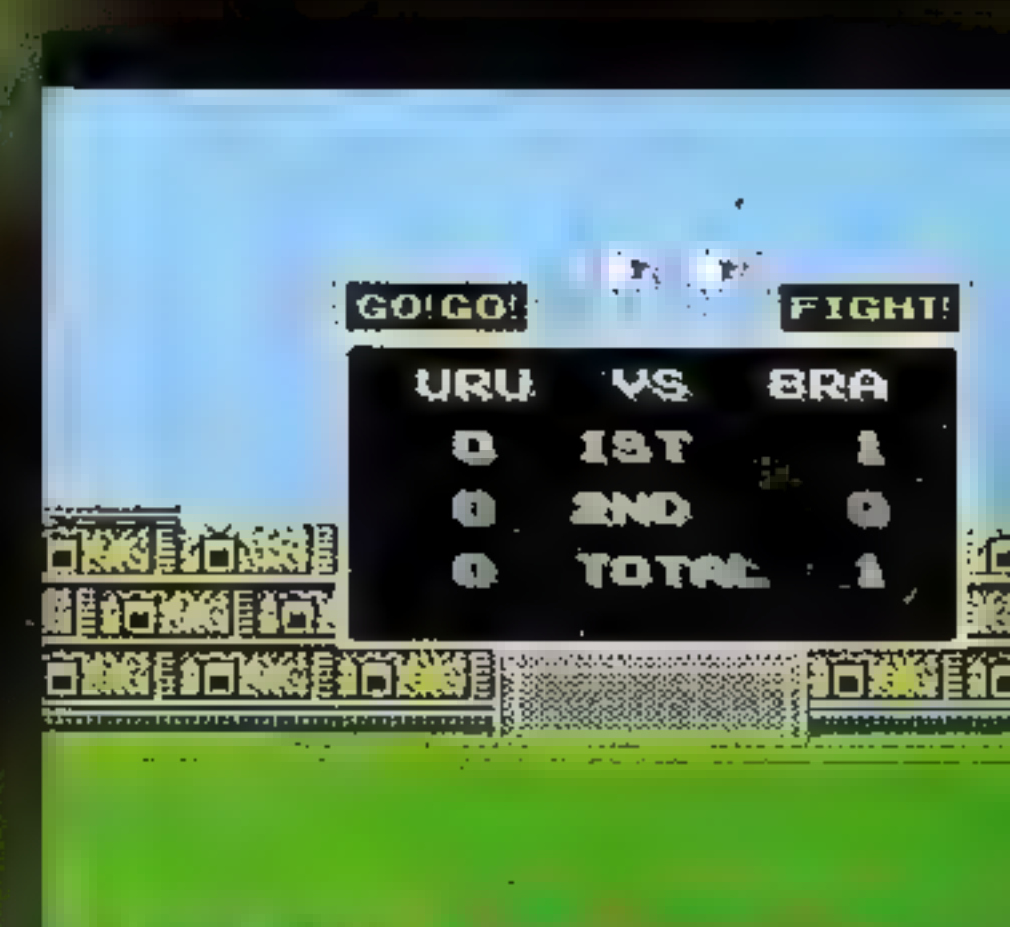
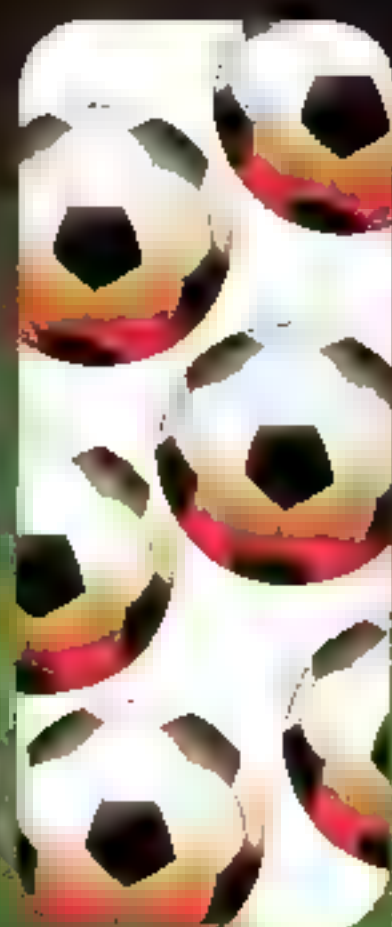
В заключение, осмелюсь предположить, что эта теневая игрушка посоревнуется за 3-е место с геймбоевским Софкером. [0Д21]

## Scanned Stroke



8 БИТ

WORLD  
CUP  
8  
BIT



WORLD  
CUP  
SOCCER™

63

Scanned Stroke



8 БИТ

Ж е р т в а  
О к т а в и я



64

The  
Pagemaster



а велитель страниц

PAGEMASTER

категория: приключения

Формат:

GAMEBOY

кол-во игроков: 1

Все началось с того, что Ричард Тэйлор отправился покататься на велосипеде. Он спокойно крутил педали, оставляя позади километры. Внезапно поднялся страшный ураган. Ричард не совладал с управлением своего средства передвижения (ведь он совсем маленький мальчик) и врезался в дерево, а его велосипед разбился вдребезги!

Тут и приходит твоя очередь вставить батарейки в Game Boy, чтобы хлебнуть сполна приключений в книжном мире.

Главной целью Ричарда (а значит и твоей) является достижение неоновой вывески ВЫХОД. Это позволит заблудшему библиофилу покинуть мистическое книгохранилище Повелителя Страниц и вернуться в свой собственный

внешнему виду и темпераменту. Фэнтези - более всего напоминает фею, правда, иногда довольно сварливую.

Путешествие начинается и ты сразу же оказываешься на страницах раскрытой книги. Сначала можно выбрать любой из двух уровней. На остальных попадаешь, когда пробежишь эти.

В продолжение приключений необходимо следить

лишь одно. Находятся они на большинстве уровней. Любой из предметов может пригодиться, так что, когда увидишь их, то немедленно хватай и делай ноги. Самое приятное во владении полезным предметом - это защитная функция. Если Ричард пропустит удар, когда у него есть полезный предмет, то теряется этот предмет, а не здоровье Ричарда!

Из тех вещей, которые помогут Ричарду пройти по уровням, стоит упомянуть:

Магические Ботинки: дают Ричарду дополнительную прыжковую силу, позволяя преискакивать через стены.

Липкие Вуки: руки Ричарда покрываются зеленой слизью, которая позволяет ему показывать потрясающие результаты в области альпинизма! Также их помощью можно приклеиться к потолку (как муха).

Сумка-яблоко: яблоки используются для метания в противников.

Магическая Пыль: позволяет Ричарду маленько покол-

довать, выстреливать магической пылью во врагов.

Шлем: обеспечивает временную невидимость при любой опасности. Когда сила Шлема заканчивается, Ричард начнет мигать. Нервный тик у него такой.

Есть еще масса всяческих долларов, бриллиантов, кристаллов, необходимых только для чувства глубокого удовлетворения и повышения количества набранных очков.

Игрушка оставляет хорошее впечатление. (При игре через Super Game Boy она имеет фирменную красочную рамку). Графика и анимация для Гейм Боя удовлетворит самого притязательного фэна этого формата. Управление достаточно сложное. Поначалу вообще складывается впечатление, что Ричард вообще не управляем. Бежишь - впереди пропасть. Ты по тормозам, а это самый книголюб - прямо в эту пропасть вниз, оловом по инерции. Но после нескольких часов игры это проходит. Рекомендую Pagemaster прежде всего игрокам, обладающим хорошим терпением и любящим долгоиграющие картриджи. И не стоит кататься на велосипеде вблизи библиотек! [AM69]

Испуганный велосипедной катастрофой и грозой, Ричард убежал в ближайшее здание: это оказалась городская библиотека. Он долго бродил по мрачным коридорам с многочисленными книжными полками, а потом неожиданно обнаружил, что стал иллюстрацией в новом фантастическом мире!

Здесь мальчишка встретил странного дедушку - Повелителя Страниц. Сей муж сообщил Ричарду, что для возвращения в мир людей он должен найти выход из библиотеки. После этого старец торжественно вручил Ричарду библиотеч-

ный

Вторая цель - главная - собрать все восемь разбросанных Библиотечных Карточек. Если Ричард найдет их, то сможет пройти вместе со своими новыми друзьями Ужасом Приключения и Фэнтезиком финалу игры!

Ужас, Приключения и Фэнтези - это такие книги. Каждая со своим характером и стилем поведения. Ужас - инфантильного вида книжечка, наполненная всевозможными страшилками. Помоему, Ужас боится даже сам себя. Приключения - Настоящий пират по своему.

за уровнем жизни. Он указывается в левом верхнем углу. Когда до Ричарда добирается противник, или он получает чем-нибудь по кочану, этот уровень уменьшается. Также надо помнить, что некоторые уровни проходят на время. В этом случае, на панели управления появляются часы, которые позволяют узнать, сколько времени осталось до того, как наступит крышка.

Настоящая фишка в игре - это полезные предметы. Их так много, что книжечка-описание, вложенная в картридж, выглядит довольно пухло. Описывать их все я не буду. Скажу,



Скажу сразу: "Донки Конг" - это скорее не "Донки Конг", а "Кинг Конг", фильм такой был, если судить по сюжету. Во всяком случае, главный герой игры - Марио, который занимается тут тем, что бегают за злым обезьяном, таскающим в охапке некоторую женщину, у которой с Марио любовь. Судя по всему, это та самая женщина, которую Кинг Конг в свое время вытащил через окно.

В общем, теперь выясняется, что Кинг Конг быстренько переименовался в Донки Конг-

га и отправился таскать свою симпатичную ношу по разным странным местам с лестницами. Но обо всем узнал доблестный герой Марио и отправился за огромной обезьяной следом, с целью ее отловить, отлупить и проучить, а женщину спасти.

Но сделать это не так-то просто. Кинг... простите, Донки Конг все-таки большой зверюга, вроде динозавров в "Парке Юрского Периода" - как прыгнет на какой деревянной полочке, вся конструкция рушится - и ломай потом

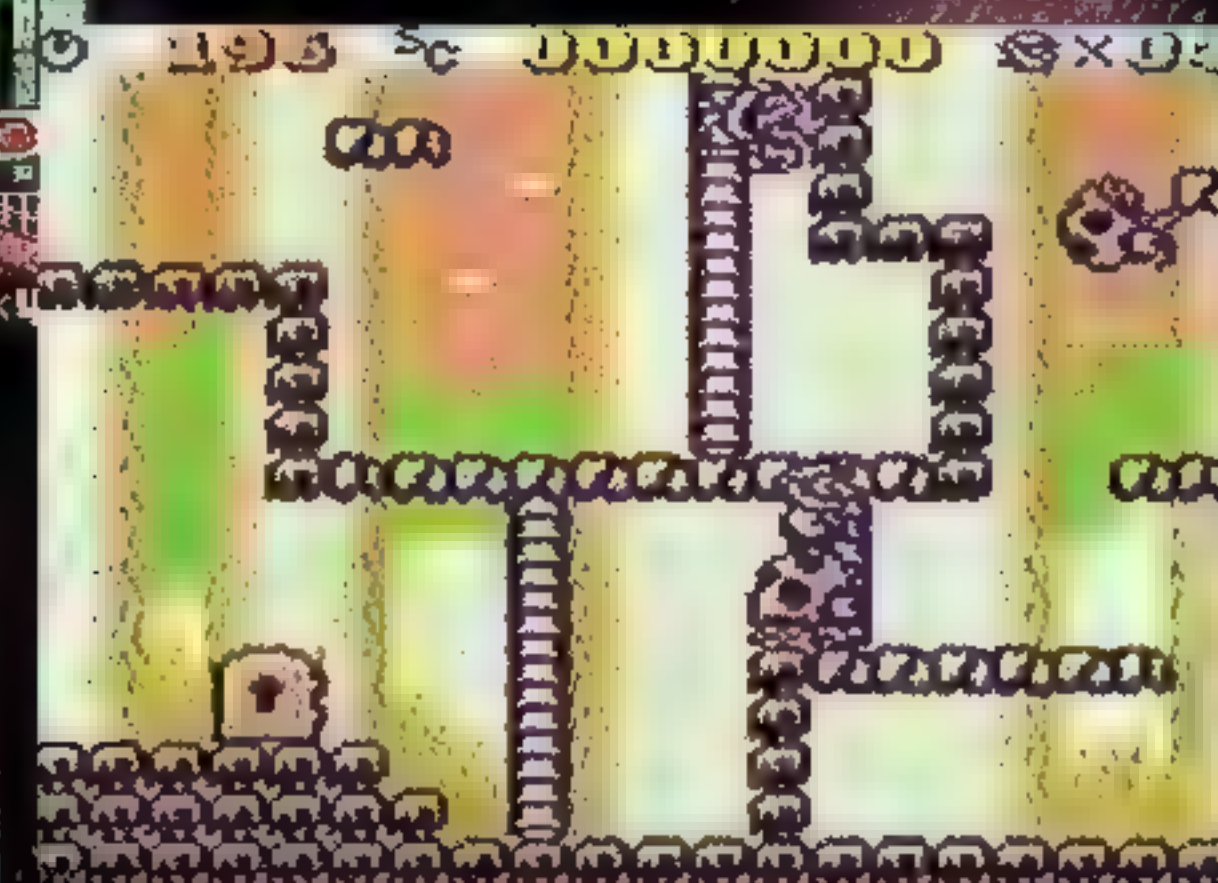
голову, как быть без вертолета!

Конструкция - это то, по чему Марио карабкается за женщиной. Она похожа на строительные леса, и состоит из находящихся на разной высоте платформ и лестниц между ними. На платформах тусуются различные звери, которые швыряются в Марио бомбами и всевозможными штуками, кусаются, цепляются, и вообще устраивают всяческие гадости. Задача Марио - преодолеть все выстраиваемые ими козни и до-



Шерше

ля фам





браться до верха конструкции, где нас ждет Конг с женщиной. Обычно он хватает ее в охапку и убегает на следующий уровень.

Марио - за ним. От уровня к уровню добраться до Конга с женщиной становится все сложнее и сложнее, уровень все выше и выше, и неприятностей на дороге тоже не убавляется. Правда, уровни становятся четче и разумнее, их хоть и непросто пройти, но тем не менее это не нереально, все базиру-

ется на достаточно строгой логике.

В общем, для меня лично игра отдает ностальгией по древним игровым компьютерам и первым игрушкам на них, с героями, лазающими по лестницам, перебирающимися с места на место, прыгаю-

щими, безобидными, не имеющими ни пистолетов, ни базук.

Уровней, на которых тебе предстоит борьба с горилловыми происками, достаточно много, но все они маленькие.

Первые будут размером с один экран, дальше начнутся лестницы чуть более длинные. Во всех случаях тебе придется не только проявлять определенную долю

сноровки, чтобы избежать всех встречающихся неприятностей, но и смекалку, чтобы понять, как что сделать и зачем. Игрушка наполнена добродушным юмором и приколами, так что время ты проведешь весело.

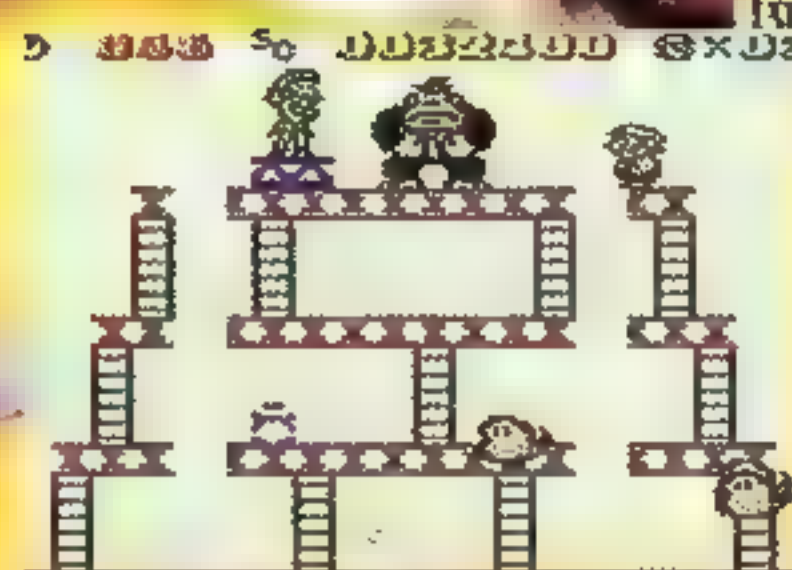
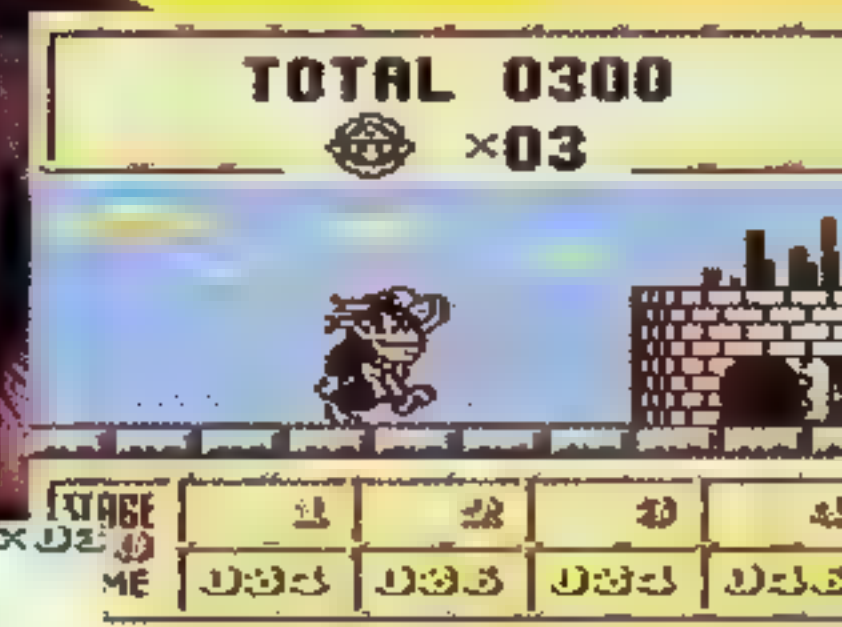
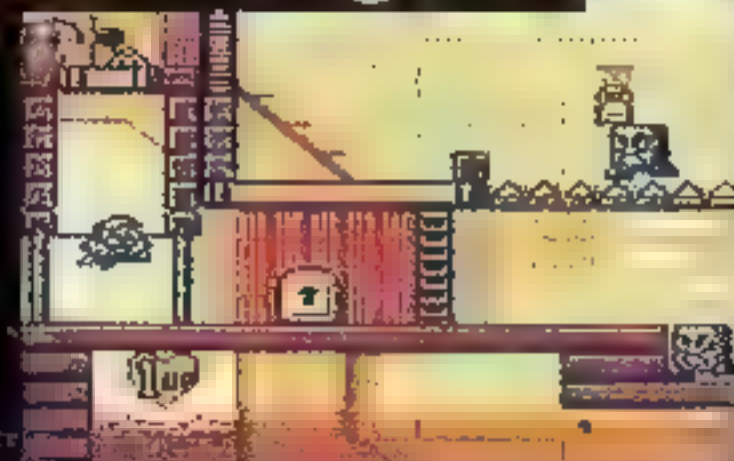
Вот так, ничего больше не скажу. Смотрите картинки.

[ДР23]

# Марио!



STAGE 3-1 x4









силон и устроил там диверсию: скрутил всех жителей и музыкальные инструменты и спрятал их в одной из потайных комнат секретного замка — резиденции местной королевы. Сам же король он скрутил и кинул в темницу ее же собственного замка. Все жители планеты без своих скрипок и контрабасов стали неспособны к общению, залезли на деревья и стали там рыдать, изредка швыряясь в прохожих бананами и кокосами.

Прохожих, впрочем, было немного. Точнее, он был один — это был наш герой Майлон, который взял свою звездоглоуку и отправился выручать королеву и свой народ, решив, что пришло время и ему быть полезным.

Долго ли, коротко ли брел Майлон, но в итоге он оказался перед Секретным Замком. Секретный Замок имеет три двери: первую дверь, вторую дверь и третью дверь. Кроме того, есть тут еще и одно окно, из которого впоследствии выйдет некий враг, однако до этого еще далеко. Сперва Майлону предстоит побродить по первому этажу замка, куда ведут две из трех дверей.

Вообще-то первый этаж называется первым достаточно условно, так как он многоуровневый, и Майлону при походе по нему предстоит забираться на различные этажи. Внутри замка обретается различное нечто, которое ведет себя более-менее мирно (во всяком случае, сперва), однако при соприкосновении взрывается, вызывая многочисленные разрушения. Задача Майлона — из конца в конец

обойскать все имеющиеся комнаты и насобирать там все, что попадется под

руку. Потом

все это

можно будет продать в магазине, скрывающемся за второй дверью, и на полученные деньги купить еще что-то, что, возможно, будет полезно впоследствии (или не будет полезно, тогда придется возвращаться в магазин и там снова продавать и покупать).

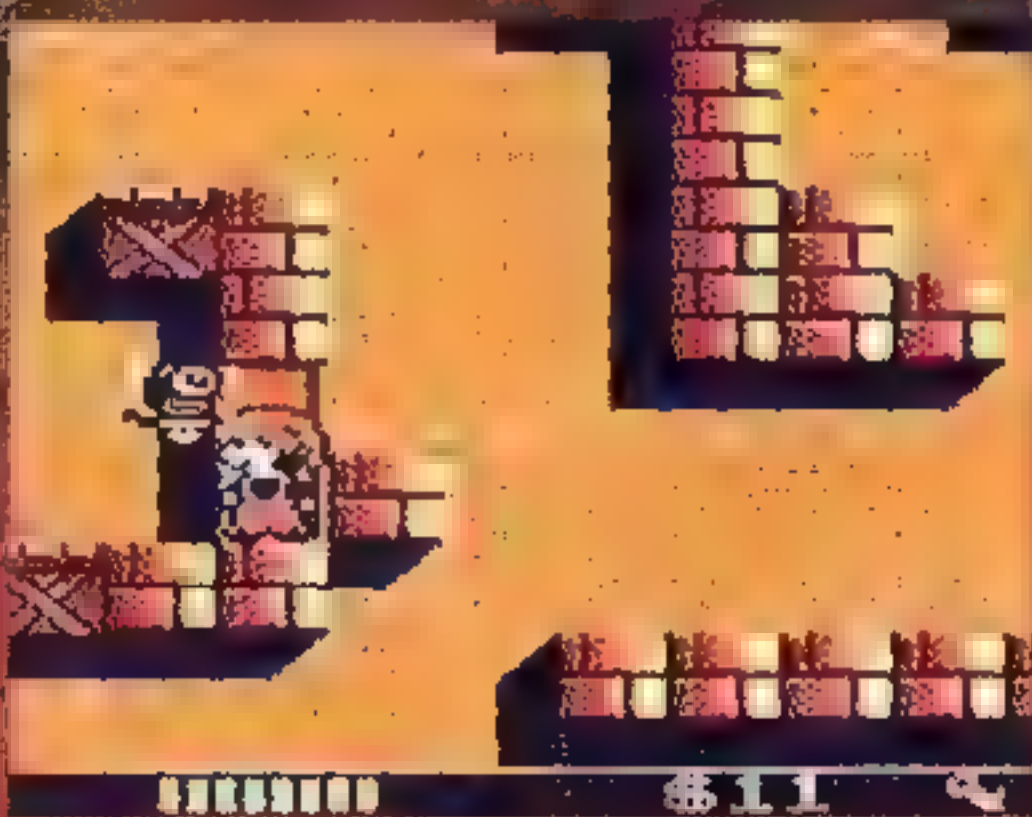
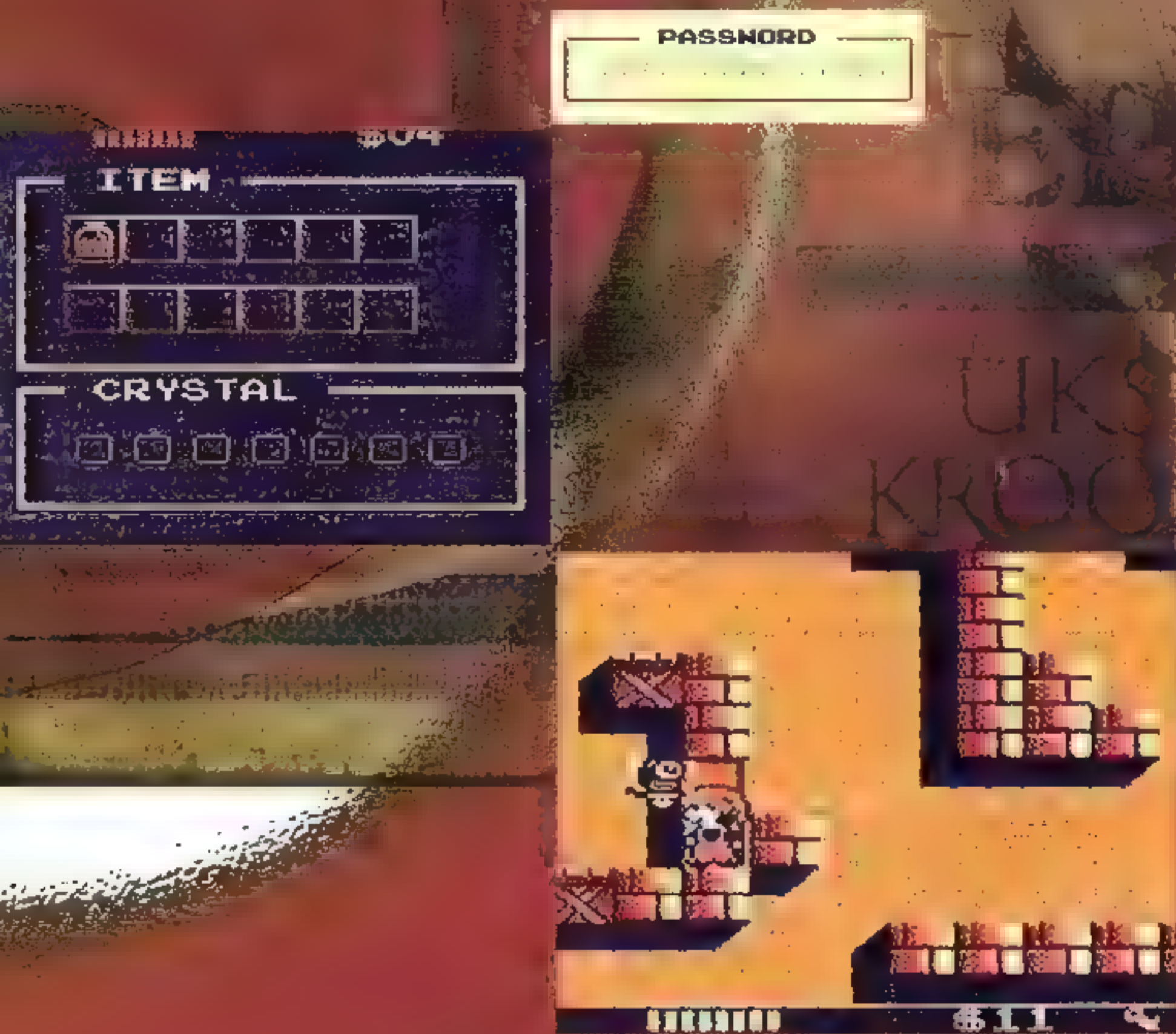
Секретный замок Майлона — явно игра не для тех, кто любит пострелять и побегать. Основное время тут придется провести за сбором различных полезных и неполезных предметов и попыток понять, как же все-таки открыть ту или иную дверь или разобраться с очередным препятствием. Если своим умом дойти до решения оказывается невозможно (что вполне понятно, но так как игра сильно наворочена), то можно, при наличии собранных на уровнях или вырученных от торговли денег, купить в магазине подсказку. На самом деле, этой возможностью можно пользоваться довольно активно, на получение подсказок, а потом начать игру заново и проходить уже без лишней траты денег. В этом деле также может помочь система паролей уровней.

Мало того, что подсказки можно получать за деньги, но и буклет-инструкция также заполнен тайными диаграммами, чертежами, повестуями, в том, как именно надо вести себя в Секретном Замке и как спасать Королеву Элизу. Сделать это непросто. Входы и выходы замка отнюдь не ограничиваются тремя дверями, имеющимися на первом этаже. Едва ты разберешься с боссом, выбравшимся из окна, как окажешься на втором этаже замка, где также имеется ряд дверей и окон, но попасть в которые куда сложнее, чем в двери первого этажа. Тут потребуются и мекалки, пила, кстати, есть одна потайная комната и на первом этаже, однако добраться туда можно только после посещения второго, имея керосиновую лампу.

# Ы Ы Ы А!

В общем, "Секретный замок Майлона" — долгоиграющая игрушка, подходящая скорее для домашней игровой видеосистемы, чем для мобильного "дорожного приятеля" Гейм Боя.

Во всяком случае, она явно предусматривает проведение за экраном многих часов. [ДР24]



Milon's Secret Castle

69



Быва-

от джипы, на которых отдельные небезупречные граждане разъезжают по Москве. Любого из них можно определить как большое удобное средство передвижения на колесах. Есть джипы, на которых отдельные отважные граждане разных стран разъезжают по Африке во время "Кэмел Трофи". Их можно определить как большое не очень удобное, но зато достаточно проходимое средство передвижения по пересеченной местности, или как спортивный снаряд для толкания в болоте. Более-менее эти джипы нам знакомы.

Но есть еще одна разновидность джипов, которые можно охарактеризовать как большие неудобные машины на огромных колесах, способные передвигаться с места на место. Придумал эти машины один сумасшедший советский механик, когда, изрядно напившись, приладил колеса от "Беларуса" к старой "Победе". Что было с этим механиком дальше, осталось тайной, однако его машину увидел один сумасшедший американец, который, вернувшись на родину, сотворил там нечто подобное и принялся на нем разъезжать по улицам города Хьюстона. Одна добропорядочная домохозяйка, живущая на третьем этаже многоквартирного дома, поливала в комнате цветы, когда увидела в окне проезжающую мимо машину. Сперва она решила, что у дома обломились первые два этажа. Однако взгляд вниз подтвердил, что с этажами все в порядке. Тогда она вызвала полицию. Полиция остановила машину безумного изобретателя, однако тот отказался спуститься вниз, мотивируя это тем, что он не знает, как. Пришлось вызывать пожарную бригаду и бригаду скорой помощи. В итоге больного заперли в психушку.

В больницу он взял с собой свое изобретение, и вскорости среди пациентов стала наблюдаться маниакальная идея гонок на джипах с огромными колесами, которые они называли "Монстроджипами". Попытки локализовать болезнь пределами одной психушки не увенчались успехом, и вскорости по всей Америке безумные умельцы стали прилаживать в гаражах к своим старым пикапам и семейным "Бьюикам" огромные колеса. Поскольку пересаживать их всех по

Taurus



Select your truck... (Left/Right/A/Start)

Invader



Select your truck... (Left/Right/A/Start)

Grave Digger



Select your truck... (Left/Right/A/Start)

Carolina Crusher



Select your truck... (Left/Right/A/Start)

больницам не представлялось возможным, пришлось объединить их всех в ассоциацию и дать возможность устраивать соревнования. Надежды на то, что безумные конструкторы, объединившись в ассоциацию, наконец успокоятся, не оправдались. Они не только умудрились заманить на свои сумасшедшие гонки тысячи зрителей, так к тому же решили выпустить видеоигру, посвященную их дурацкой затее.

В общем, тебе предстит усесться за руль одного из монстроподобных колесных чудищ, чтобы, распахивая соперников направо и налево, доехать в итоге до финиша первым. Впереди - поездка по всем штатам Америки, по куче разных треков, на каждом из которых тебя ждет все более и более серьезное сопротивление. Не стоит проявлять излишнюю гуманность к соседям по трассе и коллегам по умственной болезни. Как говорил один известный музыкант, принимавший участие в гонках во время "Магического Мистического Путешествия": "Дави, забирая призы".

Видеоигра "Монстроджипы" - больше панacea на победу. К сожалению, всех велосипедистов тут уже раздавили до тебя другие, но у тебя есть шанс наподдать другим джиповедам и повышибать их из их автомобилей и с трассы.

Все трассы достаточно невелики, но с лихвой напичканы препятствиями. Тут и трамплины, и кочки, и водные заливы, и выстроенные рядами старые легковушки, и крутые повороты, и, конечно, соперники. Все они неизбежно приводят к повреждениям твоего автомобиля, в результате которых ты после каждой гонки будешь вынужден тратить весь свой приз на покупку запасных частей. Однако, если тебе повезет и ты заработаешь достаточно долларов, то сможешь купить себе новый, более мощный движок или шасси, что сделает тебя недосягаемым для соперников, пока они тоже не обзаведутся подобными обновками.

Чемпионат состоит из массы гонок в разных городах Штатов. Соревнуются шесть джипов. Каждая гонка состоит из двух этапов - квалификационных заездов и собственно гонки. Квалификация делается не только для того, чтобы определить, кто с какой позиции будет стартовать, но также и для того, чтобы отсеять двух неудачников, так как в основном заезде могут принять участие только четверо. Тебе дается три попытки, чтобы квалифицироваться на одно из четырех мест в основном заезде, и не вздумай в него не попасть, так как упустишь и очки в общем зачете чемпионата, и деньги, которые тебе необходимы для ремонта машины.

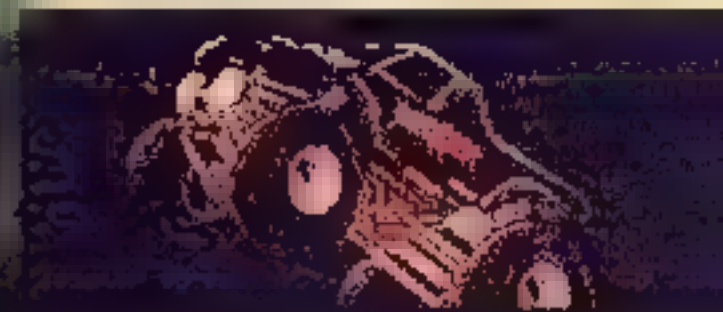
Во время гонки четырем машинам

Equalizer



Select your truck... (Left/Right/A/Start)

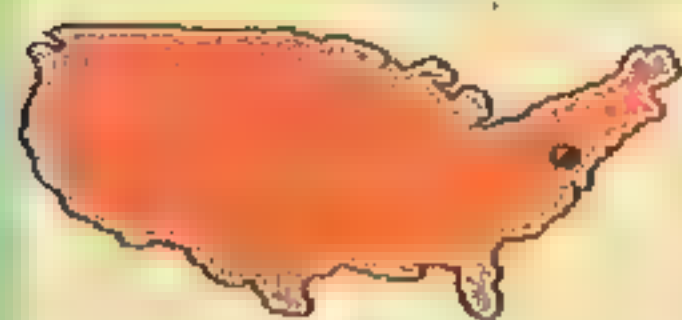
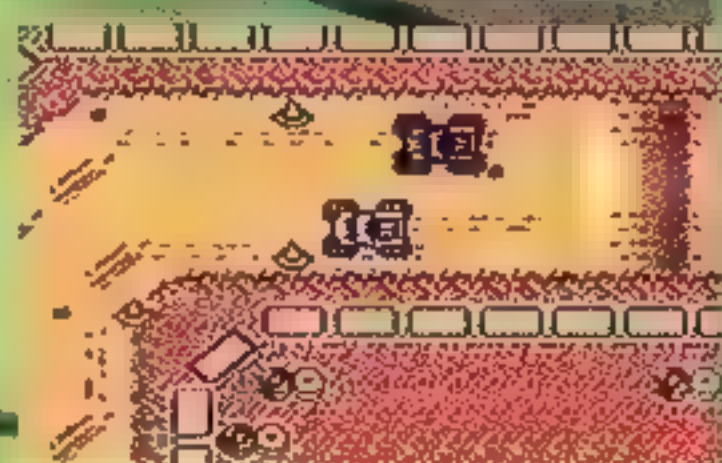
Predator



Select your truck... (Left/Right/A/Start)



Next Race:

Location:  
Philadelphia, PA.

DAMAGE:

CASH: 0  
TIRES: 0%

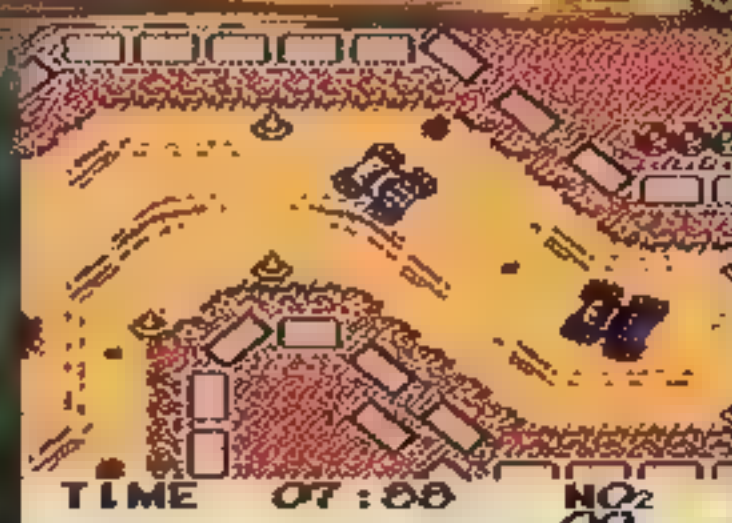
RACE RESULTS

1st Equalizer  
2nd C. CRUSHER  
3rd Taurus  
4th G. Digger

WINNINGS:  
You get \$300

щик? Правильно, нажмет на газ. Но не надо забывать, что вы находитесь среди сумасшедших. Тут несколько иные правила. Умный игрок будет стараться обогнать лидера, но так, чтоб он заметил за боковое ограждение и переломал себе все колеса. Вот вы едете следом за лидером. Нормальный гонщик попытается обогнать, а безумный будет пытаться скакнуть с трамплина так, чтобы впечатать его навсегда в землю. Кроме того, на трассе имеются скрытые места, где иногда появляются разные полезные вещи, но происходит это после того, как кто-то по этим местам проедет. Это - еще одна причина, чтобы держаться за кем-нибудь следом.

И вообще, очень хорошо, что у нормальных людей есть возможность испытать себя в спорте безумцев, не выходя из дома и не рискуя собственной шеей. Настоящих монстроджипперов после очередной гонки отправляют ко врачу, чтоб тот вправлял им на месте кости и вставлял потерянные зубы.



# УШЕЗ



# 8 БИТ



# КТО

**Вопрос:** Как напугать вора?

**Ответ:** Крикнуть "Эй, вон Бэтмэн идёт!"

— Это всегда работает в Готэм-Сити.

В двадцать первом номере нашего журнала мы рассказали об игре "Batman Forever" для Game Boy. Теперь настал черёд другой игрушки об известном супермене. Как известно, основой послужил мультсериал о похождениях Бэтмена и его напарника и друга Робина. Мне удалось посмотреть одну из серий этих замечательных приключений, не скрою, она произвела на меня благоприятное впечатление. Вообще, по правде говоря, у меня уже стало традицией смотреть фильмы или мультяшки после знакомства с играми по ним. Так было с "Семьёй Аддамсов", так же было и с Бэтмэном. Эти фильмы дополняют полученный от игры кайф. В последнее время слава "Летучего грызуна" растёт с геометрической прогрессией, причем не только нас, но и за рубежом (главным образом на родине). Несомненно, этому способствуют появления новых фильмов и игр о нём, которые, соответственно, сопровождаются громкими рекламными кампаниями.

Для начала процитирую первые строчки из инструкции, которые меня очень рассмешили, сейчас поймёте, почему?

предварительно очистив сейфы от наличности. Деньги понадобились Джокеру для осуществления жутчайшего плана, по которому каждый житель славного Готэма должен получить в подарок медведя, набитого взрывчаткой. Но Бэтмэн не дремлет и, сломя голову, забыв обо всём, несется на помощь своим согражданам.

**Трепещите злодеи! Бэтмэн пришёл по вашим душам!!!**

Програмисты фирмы "KONAMI" неплохо потрудились и создали, если не шедевр, то достойный боевик с неплохой графикой и просто замечательными заставками. Несмотря на то, что игрушка довольно старая (она датируется

1993 годом), ее прекрасно переработали и во многом переплюнули создателей более свежего и известного "навсегда". Отрадно, что в игре участвуют оба героя (по усмотрению компьютера, по мере развития сюжета). Бэтмэн, как человек проверенный, взял на себя всю основную "работу", но и Робин не остался в стороне и помогает своему другу в борьбе с преследователями главных боссов.

Очень важно уметь использовать все возможности, которыми обладают отважные супергерои, иначе отважный борец с преступностью в мгновение ока превратится в корову на льду. Ну, а чтобы этого не произошло, внимательно прочтите ниже следующие строки. Помимо стальных кулаков, у ребят есть и оружие (переключение кнопкой <Select>), но количество боеприпасов ограничено (

Однако никогда не работает у нас (пробовал неоднократно), как результат визиты к психиатру в инвалидной коляске.

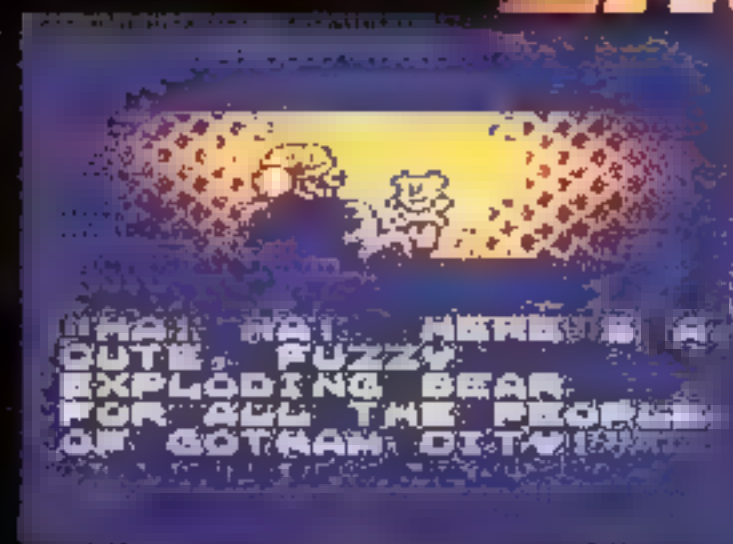
Пять эпизодов из разных серий рассказывают о напастях, буквально свалившихся на головы несчастных жителей Готэм Сити. Весь преступный мир ополчился против несчастного города с единственной целью — захватить власть и учинить кровавый террор. А началось всё с ограбления городского банка. Чтобы замести следы, преступники взорвали его,



не более девяти), да и собирать его придётся по разным закоулкам. Для проникновения на верхние этажи можно использовать специальный крюк, которым Бэтмэн цепляется за потолки и перекрытия (Вверх + "A" или в прыжке "A", затем Вверх + "A"). А вот Робин может передвигаться, держась руками за потолок: это поможет избежать ненужных ранений. Оба приёма помогут не только в борьбе с боссами, но и в течение игры. Ещё один важный способ передвижения - прыжки между двумя стенами или

даже сказал, жестокие условия. Ему даётся всего два продолжения (CONTINUE), а вместо жизней - энергия, которая неумолимо уменьшается при каждом столкновении с противником или опасным предметом.

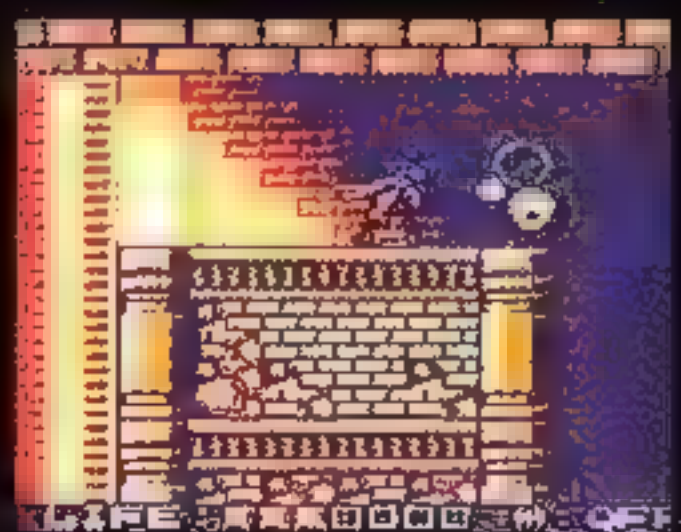
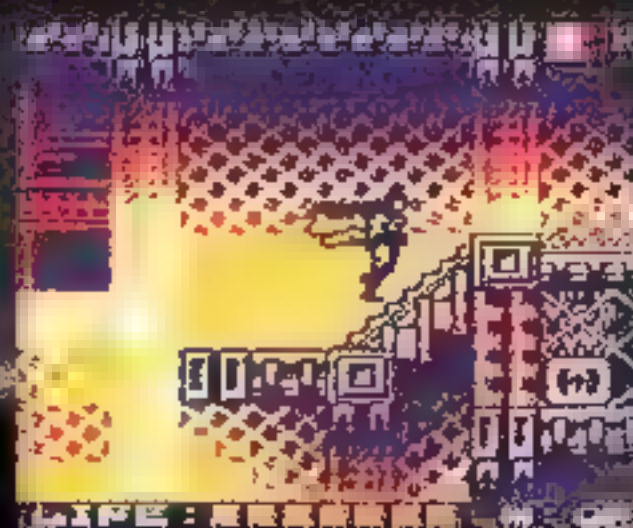
[АФ06]



# ПОДСТАВИЛ МУЛЬТЯШ-НОГО БЭТМЭНА?

уступами ("A" - Бэтмэн подпрыгнет, затем нажмите и направьте крест управления в сторону стены + "A"). И напоследок - маленькая хитрость. Если вы хотите изменить конфигурацию игры, то нажмите <Select> на заставке. Только не ищите лёгких путей: игру можно только усложнить.

Игра должна понравиться не только поклонникам Бэтмэна, но и любителям боевиков с интеллектуальным уклоном. Перевозу с русского на русский иногда придётся пошевелить мозгами (если, конечно, они у вас ещё шевелятся от мороза). Единственный недостаток, (а для кого-то несомненное достоинство) в том, что Бэтмэн поставлен в жёсткие, а бы





Ушли Черчесов, Онопко, Кулькова, Юран, тренер Романцев. У Хлестова и Цимбаларя - травмы. Что остается болельщику "Спартака"? Правильно: играть в футбол на Game Boy!

Русский болельщик - самый верный и самый отходчивый. И я сразу решил: в Soccer буду играть только за сборную России в никаким санкциям новоявленных "иностранцев" из "Спартака" в сборной подвергать не стану. Но не тут то было!

Разработчики - программисты показали себя полными профанами в футболе. В сборную России-94 они навключали игроков состава ... сборной СССР 1982 года (если не ошибаюсь): Бессонова, Кузнецова, Хидиятуллина, Алейникова, Раца, Заварова, Протасова, Кеташвили, Беланова, Сукристов и т.д. Многие из тех звезд уже лет десять, как повесили бутсы на гвоздь. Представим: гражданин Испании Ренат Дасаев роняет Game Boy из рук, решив вдруг сыграть в Soccer в своем магазинчике спортивной одежды. "Где контракт? Где деньги?!" - кричит эко-голкипер, обнаружив себя под №1 в составе российской сборной 1994 г.

"Подывысь, шо зробили!" - с гневом вопрошает дедушка Литов-

ченко с Украины хавбека Раца. "Чую, и в "Нинтенде" москали заправляют!" - вздыхая, сетует Василий.

Что скажут грузин Кеташвили и литовец Сукристов - даже подумать страшно...

Ну, а если без шуток, то минут десять я размышлял над тем, кто же играет под №9 (в меню "NIKNAI") в этой "оригинальной" сборной России. Дошло не сразу: это так Михайличенко обозвали!

Вот после такой разминки я и приступил к игре. Котати, для этого я специально приобрел в магазине "Денди" зарядное устройство. Вещь! Играл, не беспокоясь о батарейках. Продолжительность тайма - 5-7 минут, но разве можно ограничиться одной игрой? В итоге для знакомства я отыграл три часа! Отличная проверка для Nintendo Game Boy!

Как всегда, самую трудную задачу приходится решать в начале. Призадумайся, на каком языке общаться в гейм боем. Если знаешь, как переводится "Ein, zwei, Polizei!" - выбирай немецкий. В случае, когда способен перевести бессмертные слова Кисы Воробьянинова "Je ne mange pas six jours", выбор останется за французским. Ну, а если ты совсем Valenok и не знаешь ни того, ни другого языка - эх, что с тобой делать - придется прикинуться англичанином.

#### СОРЕВНОВАНИЯ

В Soccer'e их несколько видов.

#### МЕЖДУНАРОДНЫЙ ТУРНИР

Он позволяет принять участие в турнире двух, восьми или шестнадцати команд. На экране меню в разделе Number of Rounds ты, кроме этого, сможешь установить и количество кругов (1, 2, 3 или 4). Затем отметить с помощью креста управления желаемую команду и подтвердить свой выбор нажатием

кнопки

В. Таким же образом выбери команду противника для соревнования. Ты можешь поступить еще проще: нажать на кнопку А, и тогда твои противники будут выбираться по принципу случая.

#### МИРОВОЙ ЧЕМПИОНАТ

После выбора своей команды из 24 участников тебе придется выступить

с одной из 6 групп предварительного турнира. Команды выбираются также, как и в международном турнире. ВСЕМИРНАЯ ЛИГА. Максимум из 24 команд мира могут здесь вступить в глобальную борьбу за футбольный мяч.

#### УПРАВЛЕНИЕ ИГРОКАМИ

Крест управления. Мяч у твоего игрока.

Он будет вести мяч в задаваемом тобой направлении, либо после удара подправит (закрутит) мяч. Направление игры любой команды указано стрелкой над управляемым в данный момент игроком. Темная стрелка указывает направление игры команды противника, белая стрелка - направление твоей команды.

У игрока нет мяча.

Управляется игрок со стрелкой над головой. Игрок пасует в задаваемом тобой направлении.

Удар от ворот, угловой, штрафной или свободный удар или вбрасывание мяча. Кроме направления

удара

или броска, крестом управления вверх (вниз) можно установить высоту удара или длину вбрасывания.

Кнопка А

Мяч у игрока.

Игрок автоматически пасует ближайшему игроку в том направлении, в котором нажимается крест управления.

У игрока нет мяча.

Во-первых, спрыгнуть надо меньше. Во-вторых, когда мяч находится в воздухе, игрок может выполнить удары через себя в падении, удары головой в прыжке или (если устал или сумма контракта не устраивает) удары головой без прыжка. Направление удара задается крестом управления.

Кнопка В

Мяч у игрока.

В этом случае игрок бьет так сильно, как ты пожелаешь. Он, возможно, превратится в кого-то типа голландца Кумана, если только игровые характеристики окажутся приличными, да и ты не подведешь, выжмешь кнопку по максимуму.

У игрока нет мяча.

Если противник ведет мяч низом, твой игрок может попытаться выполнить подкат, сторону которого выбери крестом управления.

Мяч у вратаря.

Вратарь выполняет сильный удар ногой. На силу удара конечно же влияет длительность нажатия на кнопку (и игровые качества вратаря). После выбивания мяча с помощью креста управления можно повлиять на направление полета.

Удар от ворот, угловой удар в штрафной или свободный удар.

Игрок выполняет удар от ворот, угла и штрафной или свободный удар.

Кнопка Select

Если игра прервана из-за штрафного или свободного удара, углового удара в

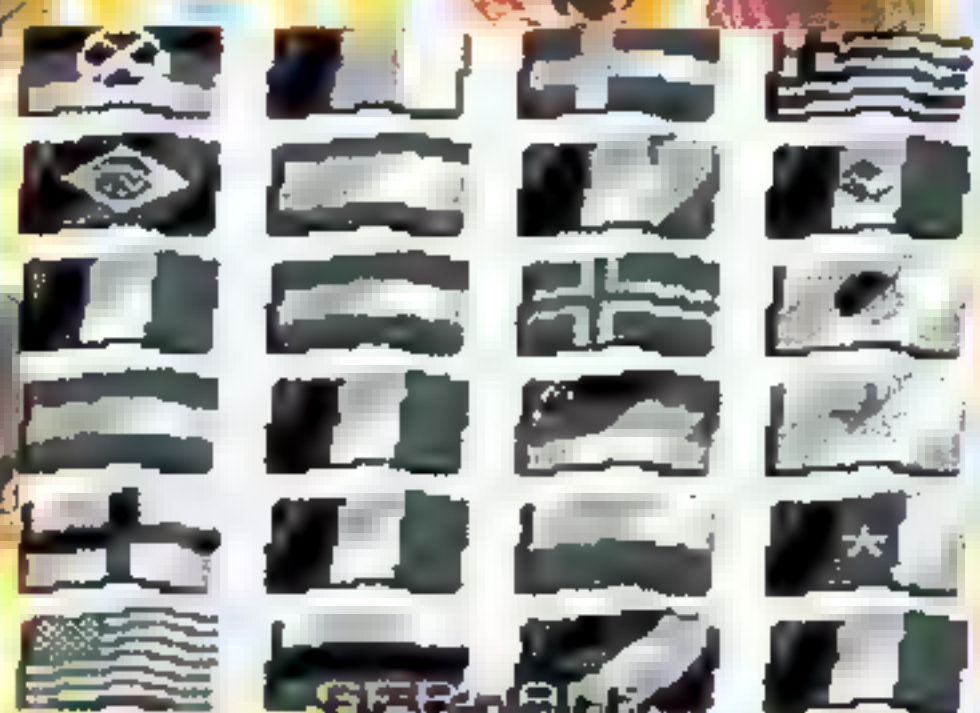


8 БИТ

# 8 BIT SOCCER



FINE SPEED



ANNOUNCING  
THE NEW  
GAME BOY  
COLOR  
VERSION  
OF  
SOCCER

THE NEW  
GAME BOY  
COLOR  
VERSION  
OF  
SOCCER



KICK OFF



0:2

59:41



т.д., то с помощью этой кнопки вызывается экран вариантов игры. Здесь можно поменять игрока, игровую тактику или закончить игру (что играть - то, если счёт 0:5?).

#### Кнопка Start

С помощью кнопки Start ты можешь приостановить (или возобновить) игру.

#### ВЫБОР СОСТАВА

11 футболистов, которые выходят на поле, ты выбираешь из 16 игроков. Сила каждого игрока изображена в правом углу экрана. Используй эту информацию, чтобы составить свою команду. Замены по ходу встречи проводятся только в момент остановки мяча. Кстати, наряду со способностями игроков, указывается также и степень травмы (Injury).

В режиме Play Match выбери вариант Edit Squad. С помощью креста управления определи игрока, которого ты хотел бы заменить, и нажми кнопку B.

Теперь установи курсор на игроке, которого ты хотел бы ввести в игру. Если ты снова нажмешь кнопку B, факт замены состоится. В случае, когда у тебя, тренер, семь пятниц на неделе и ты передумал, для аннулирования замены нажми кнопку A.

#### СТРАТЕГИЯ ИГРЫ

Расстановка команды.

Мяч (как и голова) имеет круглую форму. Зачастую побеждает не тот, кто набрал в команду быстроногих амбалов, а... Правильно, стратег! Изменяя расстановку игроков, делая стратегические и тактические ходы, можно выиграть и у бразильцев (правда, пока только в Game Boy).

Выбери на игровом экране вариант Formations. Установи курсор на желаемый состав и стратегию своей команды и нажми кнопку B. В процессе игры узнаешь, получил ли из тебя Валерий Газзаев или нет.

#### Игровые схемы.

Защита + полузащита + нападение: 7 вариантов (4-2-4, 4-4-2, 5-3-2, 4-3-3, 2-3-5, 3-5-2, 6-4-1).

Задний защитник ("чисельщик") + защита + полузащита + нападение: 1 вариант (1-4-3-2).

#### Стратегия

От ответственности не уйти. Тебе делать выбор между шестью вариантами организации игры:

Обычная игра. Атакующий стиль. Навал. Игра от обороны. Осторожная (без риска) игра. На контратаках.

Теперь ты знаешь об этой игрушке почти всё. Остается закрыть дверь на задвижку (купи в любом хозяйственном) от родителей. Еще пристанут со своим вечным: "А ты уроки сделал?" именно в тот момент, когда Сникерс (Добровольский) или Хидя выходят один на один с вратарем соперников. Вообще, я знаю один секрет. Когда родители достают по поводу видеоигр, нужно ответить: "Мама!(Папа!) Тебе не нравится, что я много играю? Хорошо, иду гулять. А так не хочется снова пить, курить и целоваться с ПТУшниками!" Уверен, родители

ласково скажут: "Конечно играй, сынок!". Могут и на новый картридж денег подбросить. Это уже зависит от твоих актерских способностей.

#### ПАРОЛИ

Если во время международного турнира или мирового чемпионата круг закончен удачно, то предоставляется бонус - пароль. Футбол - штука долгая, почему бы не воспользоваться? Game Boy не обманешь: чтобы получить пароль, ты должен обязательно выиграть на какой-нибудь ступени турнира. В меню View code, передвигая крест управления влево или вправо, выбери свой эксклюзивный пароль. После этого нажми кнопку B. Если все правильно, то потом ты вернешься назад к тому моменту, где остановился, через Enter code. Недействительные пароли не принимаются и появляется предыдущее меню с указанием: (перевожу с немецкого): "Игровые варианты не могут быть сохранены с помощью пароля." Нажми кнопку B, чтобы выйти из экрана пароля и вернуться назад на экран турнира.

#### ПЕНАЛЬТИ

Ты знаешь, что часто исход игры решается 11-метровым штрафным ударом. Особенно в футбольном чемпионате одной великой и огромной страны, когда слабая команда принимает сильную на своем поле, а судья давно мечтает о новой машине, квартире. Но на Game Boy - всегда всё честно. Soccer проводит тренировку штрафного удара, где 5 игроков пробивают штрафной удар по воротам, которые защищаешь ты. Выбери в главном меню символ TRAINING.

#### Серии 11-ти метровых.

Выбери команду, с которой ты хотел бы тренироваться (кнопка B). Теперь выбери команду противника (аналогично). Нажимая еще раз кнопку B, чтобы выполнить 11-ти метровый удар, с помощью креста управления определи высоту и направление удара. Таким макаром каждая команда пробивает по пять 11-ти метровых штрафных ударов. Если после ударов счет ничейный, то следующее за этим попадание в ворота (при промахе соперника) станет решающим.

#### Тренировка вратаря

Можно попытаться парировать удар. Нажми крест управления (по диагонали влево - вниз, вправо - вниз; вправо или влево) и кнопку B после того, как был произведен удар, чтобы твой реактивный вратарь успел сделать бросок и накрыть мяч. Дело за малым: угадать, в какой угол последует удар. Иногда это у вас получится.

И еще. Вратарем можно управлять только в тренировочном режиме. В игре вратарем управляет компьютер.

Знаете, что написано в буклетике к игрушке? Das ist fantastisch! Даю перевод, только не падайте со стула: "Soccer - это штука в пруду с карпами футбольных имитаций!" Похоже, в семье этого писателя каждый день - рыбный! У иностранцев все не слава Богу. Зато мы, русские, навернем тарелочки две шей, и обыграем любую сборную мира даже командой фут-

больных пенсионеров. Правда, после небольшой тренировки и пока только в Game Boy!

#### ЧТО ЕЩЕ НЕОБХОДИМО ПРИ ИГРЕ В SOCCER

Думаешь, хорошие отметки в дневнике? Необязательно. Все футболисты - двоечники. Был, правда, Олег Таран в "Динамо" (Киев), который Шекспира в оригинале читал. Но, во-первых, он в газетном интервью элементарно мог насвести (может, журналистка была симпатичная), а во-вторых, на футбольном поле у него получалось хуже, чем с английским.

На самом деле необходимы следующие знания:

Варианты игрового меню:

Вариант Скорость Игры (Game speed) имеет три ступени. В начале установлена средняя скорость игры.

Вратарем, который наделен тремя различными степенями способностей, управляет компьютер. Сделай соответствующие установки в варианте Goalkeeper.

Длительность игры для каждой половины тайма может быть установлена на период двух-семи минут (Duration 2 x 2 - 2 x 7).

Варианты меню для товарищеских встреч:

С помощью варианта Equal skill (Одинаковые качества) можно изменить силу команды, определив при этом, должен ли каждый игрок играть в соответствии со своими собственными способностями или отвечать средним требованиям. Силу лучших команд таким образом можно нивелировать. (Понял теперь, как можно выиграть у бразильцев?!)

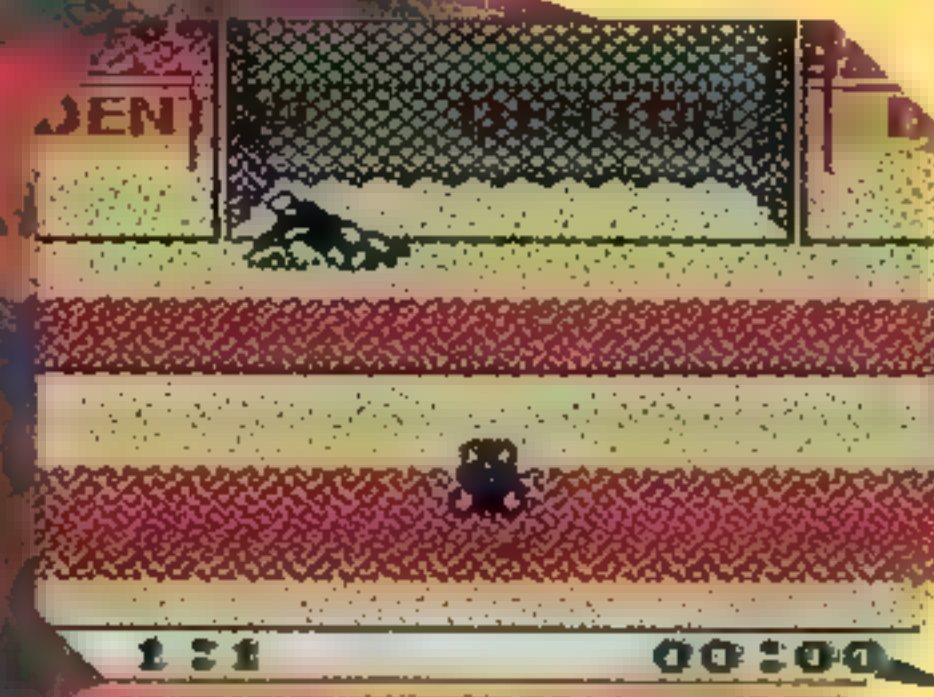
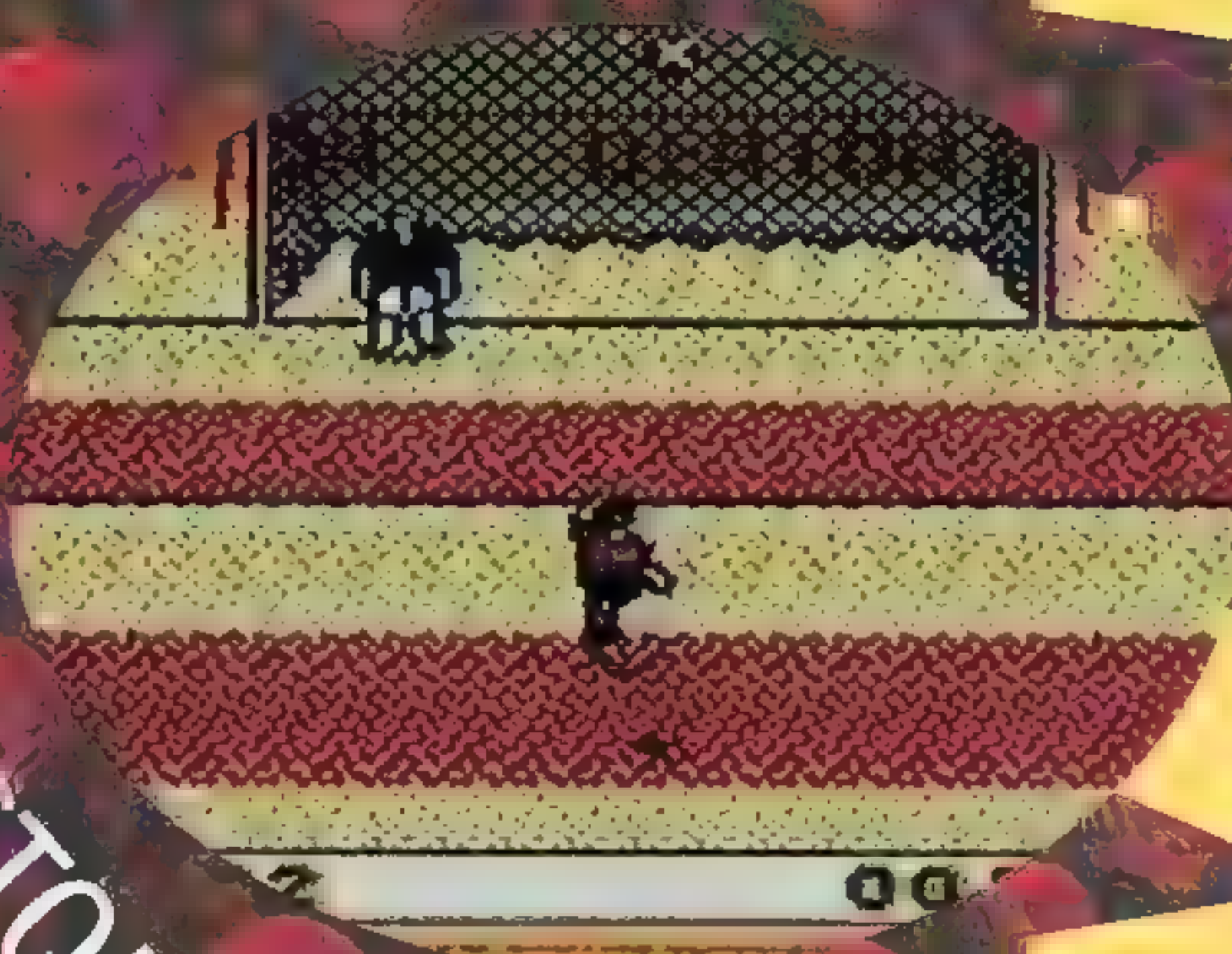
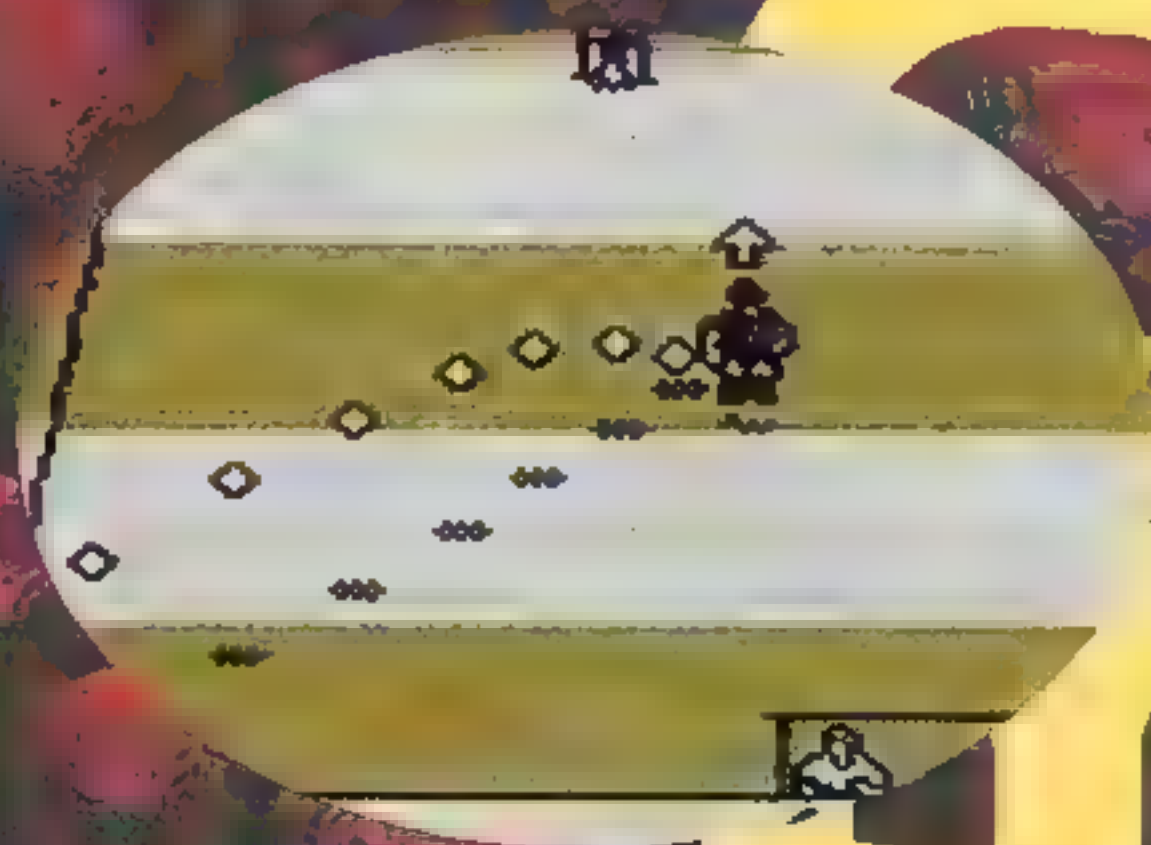
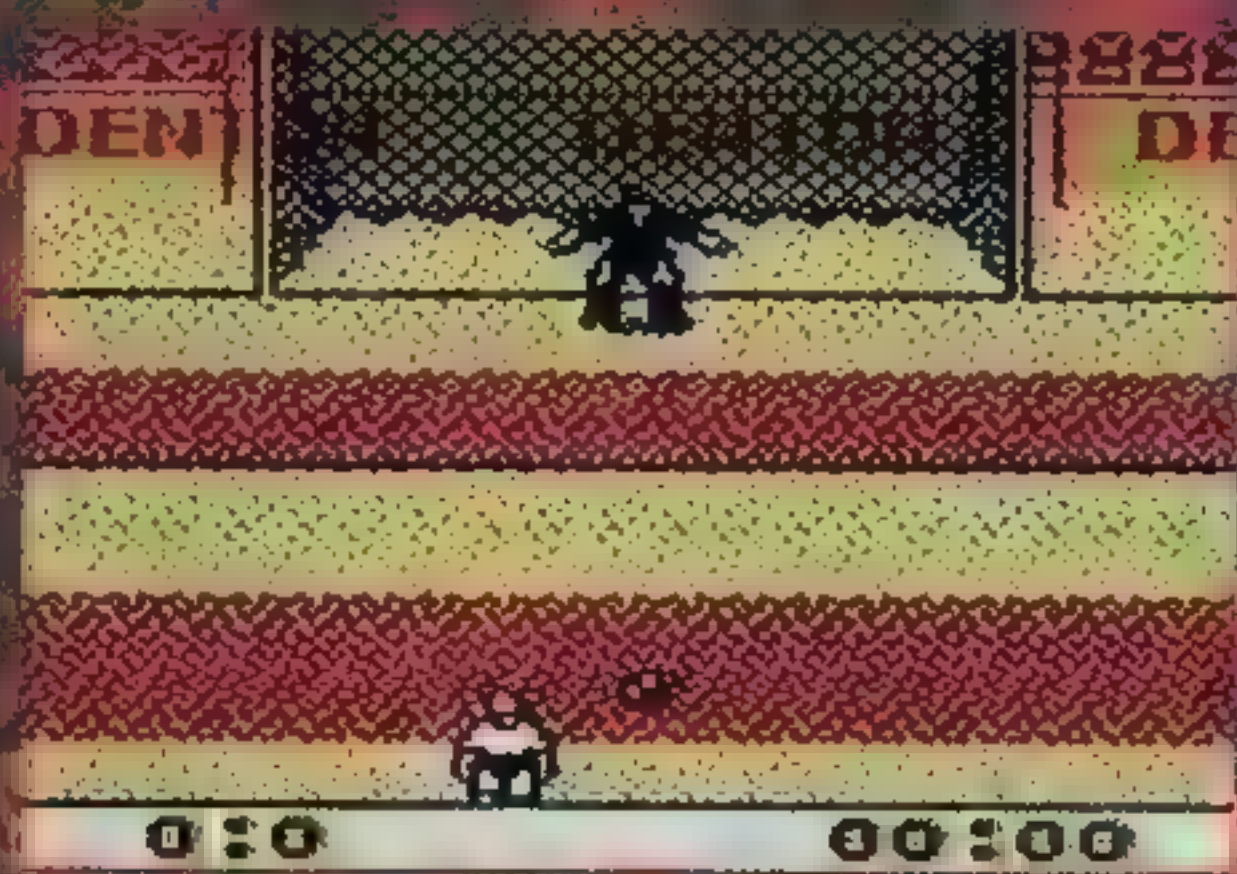
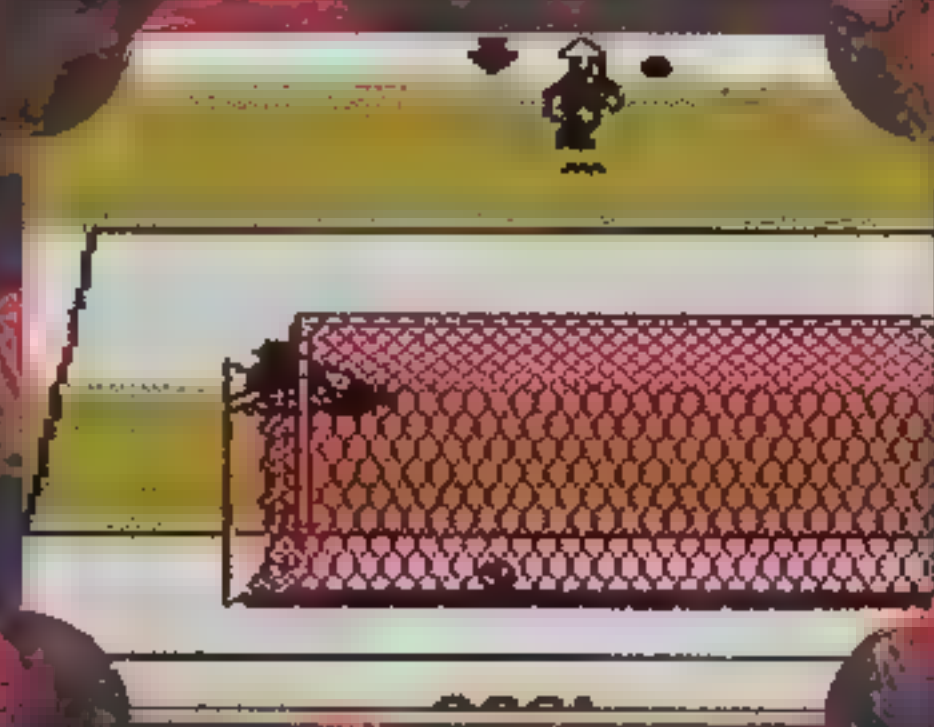
На ход игры можно влиять с помощью различной силы ветра (Wind speed).

Успехов!

[АБ05]



# КУРС ДЕНЕЖ МЕ



## ФИНАЛЬНЫЙ СВИСТОК

Вот это была нервная, азартная, взрывоопасная атмосфера, которая дарила нам «раздевалку» нашего «Видеогайдона». Никогда еще не приходилось делать столь непростого выбора: судите сами, обычно выбирать приходится между двумя соревнующимися играми, причем в 99% случаев каждый из нас, экспертов, догадывался, кто победит, еще до всеобщего обсуждения. На этот раз было ясно лишь то, что World Cup Soccer на Dendy Junior — не претендент.

Геймбойный Soccer активно продвигался на первую строчку. Все согласилось, что игрушка достойная, и слова (см. прошлый №) о том, что «многонаселенные» (т.е. с большим количеством игроков) спортивные игры в этом формате не самые удачные, были опровергнуты и опровергнуты успешно. После изливания положительных эмоций и адрес «всегда с тобой» призываний типа: «А здорово летом на даче сделать бразильцев!» пришли к консенсусу: Если футбол на Mega Drive и Super Nintendo и лучше, то — чуть-чуть.

Спор между FIFA Junior и Superstar Soccer Deluxe свелся к решению философского вопроса: что важнее: кайфовая атмосфера игры, рева трибун, заводной голос комментатора, хорошая детальная прорисовка, но вымышленные фамилии игроков или быстрый, достойный имитатор с реальными составами, но чуть проигрывающий по антуражу. Мы долго спорили. Все решил один вопрос: «За что ты любишь футбол?» Многие из нас сказали примерно так: «За азарт!»

Таким вот образом и победил футбол на Super Nintendo!



# 32 БИТ



3DO

# 3DO

# 3DO

78

В письмах  
нас иногда спра-  
шивают: почему в нашем  
журнале ни слова не говорится о приставке  
3DO, которая (модель Panasonic FZ-10) тоже  
продается в торговом сек-  
торе "Денди"? Мы тут собрались подумать, и действительно, почему?  
Ну, и решили написать про саму приставку, а также про три новые игрушки, а не

стандарт 3DO — детище человека по имени Трип Хоукинс, основателя  
фирмы Electronic Arts — одного из крупнейших произведе-  
телей компьютерных игр в США. Ныне мистер Хоукинс явля-  
ется и президентом фирмы 3DO. Он окончил Гарвард по  
«Стратегии и приложению теории игр», дисциплине, им  
же изобретенной. После четырех лет работы с фирмой  
Apple, Хоукинс в 1982 году организовал Electronic Arts  
(EA) ставшую в 1993-м крупнейшим в мире произво-  
дителем игр с годовым доходом в 350 миллионов  
долларов.

Однако в то время, когда EA праздновала успех

Трип Хоукинс был задумчив. Ему не нравилось,

что каждую игру надо специально подгонять

под более чем 15 стандартов игровых

компьютеров. Он решил установить

мировой стандарт на видеоигры

и в связи с чем в 1990-м году ор-

ганизовал фирму 3DO, и

убедил такие организа-

ции как Matsushita

(Panasonic), AT&T,

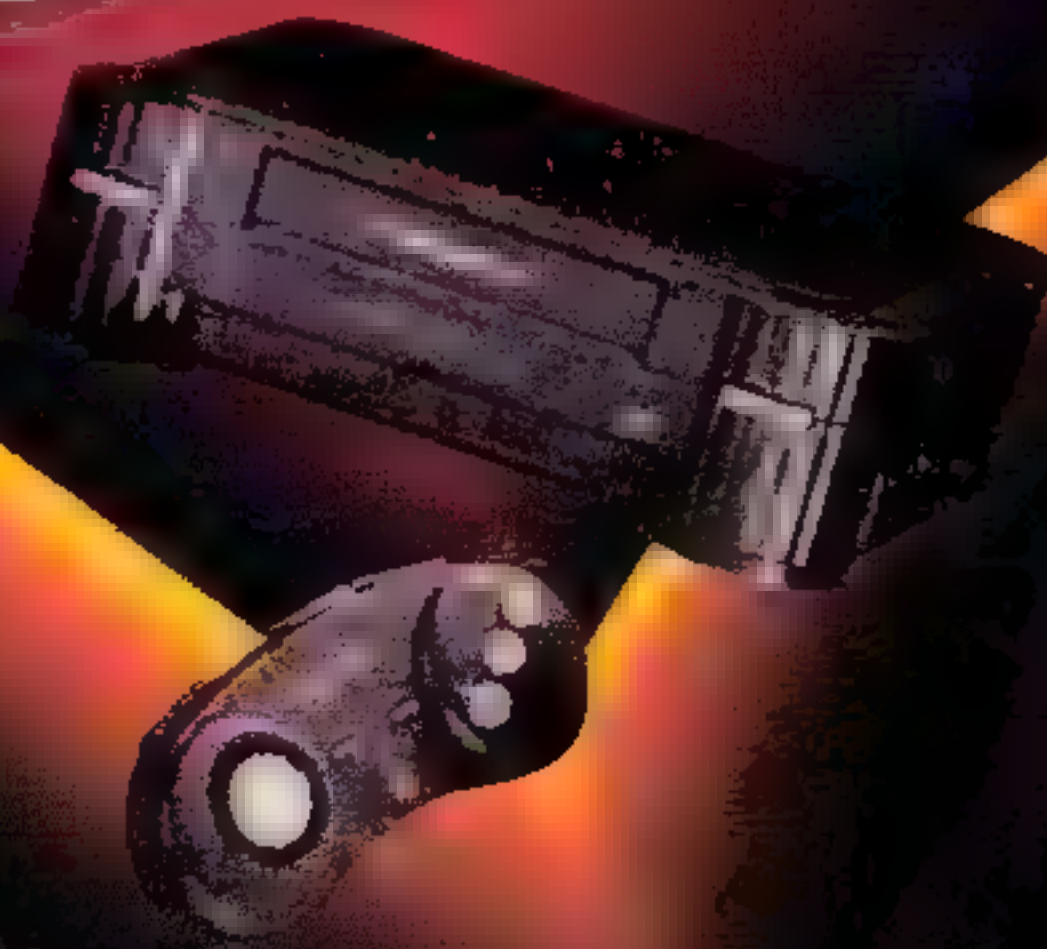
Time Warner и са-

мы Electronic

Arts вложить

огромные

деньги.





раз-  
работку  
его идеи. Что  
они и сделали - на  
подготовку первого ап-  
парата ушло 300 миллионов  
долларов.

Видеоприставка удалась на славу. Его архите-  
ктурой занимались И Дж. Майкэл и Дэвид  
Нидл - пара инженеров, в свое время оделав-  
ших такие популярные в Америке системы, как  
Atari Lynx и Commodore Amiga. Чтобы удовле-  
творить все запросы мистера Хоукинса, они  
поставили в центр аппарата 32-битовый про-  
цессор самой передовой RISC-архитектуры, ко-  
торый занимается арифметикой, в то время как  
два дополнительных графических процессора создают видеоизобра-  
жение со скоростью 30 кадров в секунду. А чтобы так следует задеист-  
вовать эти видеовозможности, программы для 3DO было решено выпус-  
кать на компакт-дисках.

Примечательно, что 3DO появилась задолго до ближайших конкурентов.  
Лишь через полтора года после появления первого три-дэшного аппарата  
фирма Sega вышла на рынок со своей аналогичной приставкой (Са-  
турн), и следом за ней появилась приставка Sony Playstation. В это  
время, как Sega и Sony страшно горды своими детищами и  
наперебой хвастаются количеством воткнутых туда  
процессоров и триоамбасов, 3DO тихо готовит к  
выпуску свое новое устройство - M2 - 64-х би-  
товую видеоприставку.

При этом фирма отнюдь не склонна забывать сво-  
их старых покупателей, что, на мой взгляд, делает 3DO луч-  
шим выбором на рынке новейших 3D-шных приставок. Дело в  
том, что M2 будет представлять собой не абсолютно новую машину, как  
это было принято до сих пор в индустрии видеоигр, а дополнительное уст-  
ройство, идущую насадку к обычному 3DO-шному аппарату. То есть вы  
сможете играть и в старые, 3DO-шные игры, и в новые, M2-шные на  
одной приставке. Разумеется, благодаря такой  
технологии фирме удастся достичь  
минимальной цены для нового  
устройства.

# открыто

# 3DO



# 32 БИТ

Категория:  
Симуляторы  
Фирма:  
Electronic Arts

**SHOCK WAVE 2:  
BEYOND THE GATE**

Шоковая волна 2:  
За воротами

DISK ONE  
**SHOCKWAVE 2:  
BEYOND THE GATE**



DO NOT WRITE IN THESE SPACES  
DO NOT WRITE IN THESE SPACES  
DO NOT WRITE IN THESE SPACES

## SHOCK WAVE 2: BEYOND THE GATE

людей используют в качестве корма для инопланетных личин. Никакого спасения от их нашествия не видно - они явно превосходят нас на Земле и силой, и числом, и к тому же грозят вот-вот найти скрывающуюся от них на орбите "Омаху". Однако в этот момент радары обнаруживают, что основной корабль инопланетян приземлился на обратной стороне Луны, и нашего героя посылают на самоубийственную миссию - попробовать подбить этот корабль. Больше всего равно ничего не остается. Однако кадету удается добраться до командирского мозга и с его смертью вся чужеземная активность на Земле прекращается.

Следом за имевшей огромный успех "Шок-волной" вышел дополнительный диск с миссиями к ней под названием "Операция

То как правило, сознательная жизнь нового формата игровых приставок начинается тогда, когда появляется первая игра, ради которой можно купить сам аппарат. Родительница 3DO фирма Electronic Arts постаралась сделать так, чтобы подобные игры появились как можно раньше, и преуспела в этом.

Одной из этой "звездной обоймы" была игра "Shock Wave". Собственно, сама игра представляла из себя достаточно простой фантастический трехмерный симулятор, однако длин-

информативные видеовставки, снятые в Голливуде, и сильно навороченный сюжет заставляли проводить ночи, пытаясь пробиться через очередной игровой уровень, чтобы увидеть, что будет дальше.

Собственно, сюжет первой части был таков. Начало 21-го века, на спокойно живущую Землю внезапно нападает орда непонятных злых космических кораблей, которые носятся над планетой и порабащают ее население. Наземные войска кое-как пытаются проигнорировать

вторжению, однако реальную силу представляет только экспериментальная военная орбитальная станция Омаха с несколькими новейшими полукосмическими истребителями на борту. Вы - пилот одного из них, новичок.

Собственно, начинается игра с тотального уничтожения всех врагов в отдельно взятом регионе Земли. По мере выполнения подобных миссий командование корабля и его ученые получают все новые и новые данные о том, зачем чужие прилетели на нашу планету.

Сперва обнаруживается, что они отлавливают людей и сажают их в огромные бункеры. Затем оказывается, что инопланетяне непонятно зачем роют на поверхности Земли глубокие шахты. Потом, наконец, становится ясно суть происходящего: враги прилетели на Землю за яйцами, оставленными тут несколько миллионов лет назад. У яиц начался период вылупления,

"Врата" ("Operation Jumpgate"), который повествовал о приключениях отважных земных защитников на Марсе, где была обнаружена вражеская база. Эти миссии по уровню сложности продолжают первую часть, и пройти их очень непросто. В конце "Омаха", преследуя вражеский головной корабль, оказывается внезапно затянута в какую-то непонятную голубую штуку и навсегда исчезает для человечества. Голубые штуки и есть Врата (своеобразный вид прохода в гиперпространство).

С тех пор прошло двадцать лет. Человечество активно ищет новые места для жизни и пытается как-то использовать оставленные инопланетянами артефакты и машины для собственных нужд. Предназначение чего-то удастся понять, что-то



так и остается покрыто тайной. В частности, неясно, как можно использовать Врата. Однако люди активно собирают и используют всякие оставшиеся от чужих штучки. Появились и пираты, которые также охотятся за ними, но незаконно. Ну, а там, где пираты, есть и специальная служба по борьбе с ними.

Вы — капитан Флинн, командир одного из антипиратских кораблей, "Кортес". Однажды очередной скучный

патрульный день прерывается сигналом "S.O.S.". "Кортес" отправляется на помощь, команда радуется по поводу того, что наконец-то удастся поразмяться. Однако, на месте событий их ждет нечто странное. На базе, на которую совершенно нападение, не осталось никого живых, украден и артефакт, недавно там найденный, однако нападение не похоже на пиратов.

Когда капитан пытается понять, что все это значит, из-за горизонта выныривает огромный неземной корабль и быстро направляется в сторону Врат. "Кортес" отправляется за ним... и оказывается в совершенно незнакомой звездной системе без информации о том, как отсюда выбраться.

Что ж, хотя бы можно проследить, куда улетел корабль нападавших.

Так начинается второй "Shock Wave". В дальнейшем вам предстоит познакомиться с представителями четырех рас, борющихся между собой по ту сторону Врат. Разумеется, бороться со всеми из них. Обнаружить на одной из планет то, что осталось от "Омэки". Найти выживших представителей ее экипажа, которые, правда, почему-то совсем за двадцать лет не составились и как-то странно себя ведут (и дружат со странными представителями иноземных цивилизаций). Помочь им в обмен на информацию с кодами других звездных систем, собрать украденный артефакт и вернуться на Землю.

Вторая часть вышла на двух компакт-дисках, имеет 45 минут чистого видео, и увеличенное количество миссий. Миссии очень сложны, даже для бывалого "шок-вайвщика", прошедшего всю первую часть. Зато больше нет такого понятия, как "жизни" — если вас убивают, то доктор Уткинс, большой специалист по нейропротезированию, или его электронный помощник, соберет вас по частям, а если какой части не хватит, он ее сделает. Нет, впрочем, и возможности выбрать уровень сложности. Зато теперь ваши миссии будут протекать на трех типах боевых машин — обычном истребителе, вроде того, что был в первой части, танке на воздушной подушке, отличающемся от истребителя тем, что не может летать и, следовательно, для него непреодолимой преградой становятся горы, и, наконец, на локальной защитной башенной турели, огромной толстой трубе с пушками, которая неспособна двигаться, но зато способна крутиться вокруг своей оси.

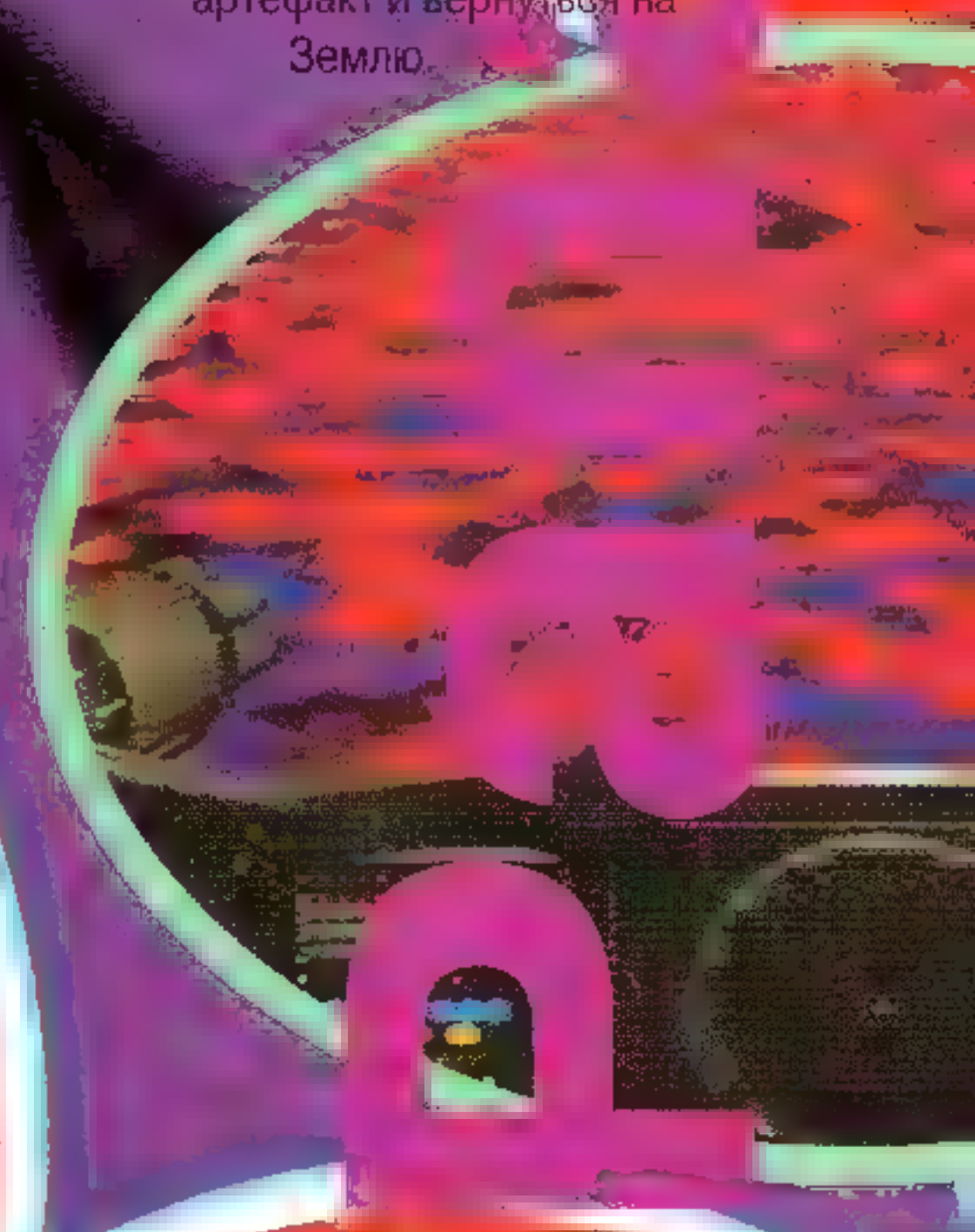
Теперь у вас есть возможность выбирать себе оружие. Стандартный набор остался тем же — лазерная пушка и наводящиеся ракеты, однако теперь они бывают разные.

Кроме того, добавился третий компонент вооружения,

вызываемый в бою кнопкой А, который может представлять собой либо дополнительный бак с топливом, либо щитогенератор, либо устройство сканер, показывающее рельеф планеты, либо пару ядерных ракет, либо чумовое устройство "РАМ" — самонаводящаяся мощная ракета многоназначного использования, способная после поражения первой цели автоматически искать следующую, и так до тех пор, пока не кончится запас ее щитов.

Соответственно, несколько усложнился и интерфейс. Если раньше игра делилась на "стрелялки" и "смотрелки", между которыми можно было только сохранить свои успехи, то теперь после миссии вы попадаете в контрольную рубку "Кортеса", где можете либо пообщаться с экипажем, либо просмотреть архив видеозаписей, либо ознакомиться с брифингом предстоящей миссии и просмотреть карту местности.

В общем, если вы еще не обзавелись 3D-шным аппаратом, рекомендую это сделать и сразу купить "Shock Wave 2", потому что это действительно еще одна игра, ради которой стоит купить всю приставку. А если вы еще сомневаетесь, вот еще два новых аргумента в пользу





# 32 БИТ

Неопределенное, отдаленное будущее, мегаполисы, преступность, мутации, генетические эксперименты. Все это вкупе приводит к появлению на улицах Мегагрида огромного количества темных личностей, которые просто не знают меры в своих преступных делах. Этому делу пора положить конец. С этой целью местный ученый, спец по роботехнике, доктор Груберт создал специальный экспериментальный бронированный костюм Хелипак, с пропеллером на шлеме. Одетый в этот костюм человек приобретает большие военные возможности. В этом костюме вам предстоит выбраться на улицы кишящего преступниками города и показать им всем кузькину мать.

Преступники - один другого гаже. Есть тут безумный хирург, который в свое время, будучи больным раком, пересадил свой мозг в голову ассистента, в результате чего ассистент страшно растолстел и на его лбу образовалось второе лицо. Доктор занимается нелегальными операциями и торговлей органами. Сестрички Медузы, плод безумной фантазии какого-то генетического инженера, заразились неизвестным вирусом и окончательно помешались на налетах на банки и уничтожении государственных зданий в Мегагриде. Пиро Мегали - суровый северный мужик, когда-то был пожарником, а теперь стал пиротехником-самоучкой. Эдди Экстази - богатый пижон, создатель новых формул наркотиков. Всегда бродит в компании прелестных женщин, все время разных. Реверенд Би Этч - новоявленная Мария Деви и Аум Сюнрике в одном лице. Она способна ментальным контактом превращать людей в своих фанатических последователей, способных на штучки еще похлеще, чем отравление газом пассажиров метро.

Игра представляет собой абсолютно трехмерную деталку, в которой вам предстоит бороться с расставленными указанными преступниками ловушками. Летун имеет разные виды оружия и с их помощью истребляет все встречающиеся на дороге подозрительные предметы. Несмотря на то, что в целом по концепции игра достаточно условна (тут нет танков и истребителей, как в "Шок-Волне", а есть различные геометрические фигуры и объекты), однако небывалое качество трехмерной графики все равно надолго приковывают к экрану.

Категория:  
трехмерный  
технобоевик

Билладопастей

**BLADE FORCE**

Фирма: Studio 3DO

# BLADE FORCE

# 3DO

82

BLADE FORCE



# PO'ed

# 32 БИТ

Фир-

ма: Any Channel / Studio 3DO

Категория: трехмерный боевик

Космический крейсер "Помпезный" возвращался из дальнего полета, когда обитатели капитанского мостика были разбужены раздавшимся из центрального коммутатора сигнала "СОС". Ну, собственно, на "Помпезном" была самая мощная в этом секторе боевая команда, так что больших проблем не предвиделось. Но тут произошло нечто непонятное, как будто кто-то сделал в космосе большую дыру и втянул в нее корабль. Впрочем, его экипаж все равно был уверен в своем успехе, только вот корабельного кока попросили запереться на кухне и не подпускать никого к вкусно пахнущему мясному филе, которое он только что приготовил, до того, как они разберутся с проблемами.

Повар, Окс, ждал долго. Сперва он ничего не слышал, потом где-то вдалеке начали раздаваться звуки пальбы, потом стрельба была слышна по всему кораблю, потом понемногу начала стихать... Наконец, все стихло, и по монитору внутреннего обзора Окс увидел, что по всему кораблю носятся какие-то гадкие создания, топчя трупы команды. Кто-то попытался открыть дверь кухни, но быстро это дело бросил. Окс почувствовал, что корабль начал двигаться.

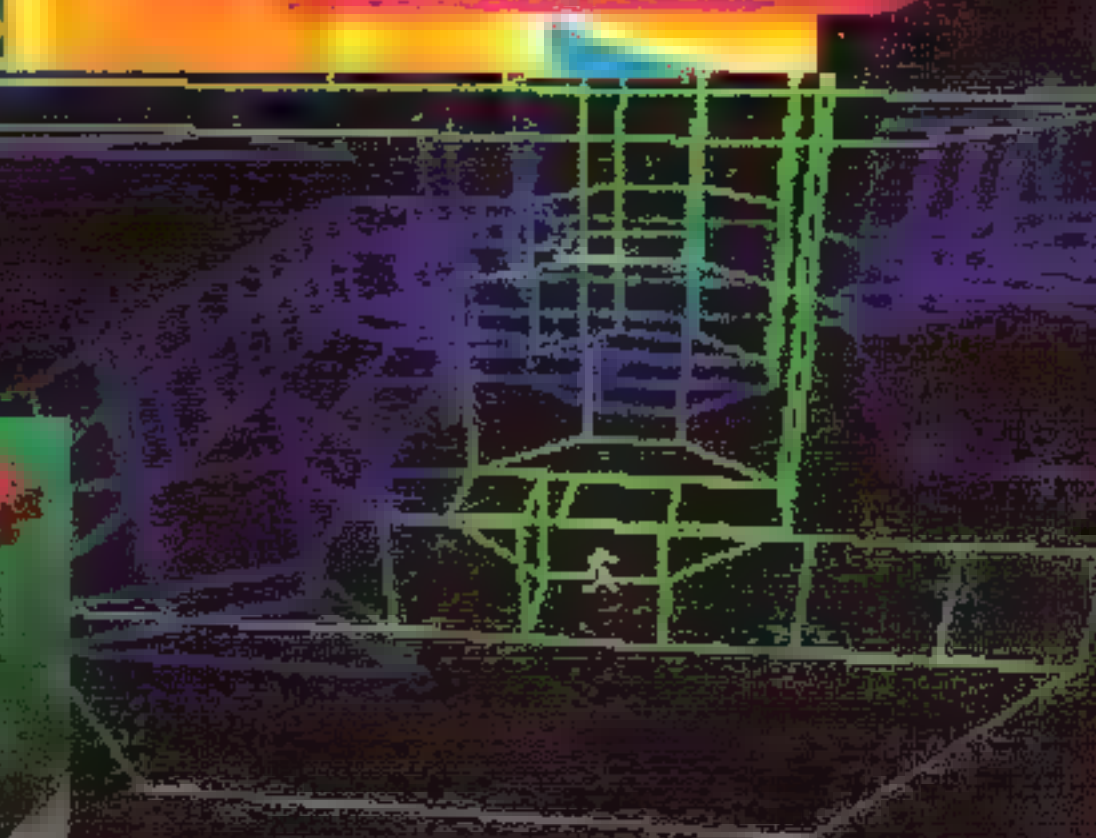
Движение продолжалось несколько часов, а потом внезапно прекратилось. Включив монитор, Окс увидел, что корабль изрядно поврежден и не сможет в таком виде продолжать двигаться. Что делать? Как попасть домой?

В этот момент кто-то вынес дверь кухни и внутрь вползло нечто гадкое. Как назло, под рукой у Окса ничего не оказалось, кроме его старой спутницы, не раз выручавшей в трудных ситуациях - сковородки. И он как жажнет мерзкого сковородкой по башке! Тот так и опал. А Окс отправился в поход по кишасшему бяками кораблю.

"PO'ed" - хорошо сделанная пародия на "Doom". Первое оружие, имеющееся у нашего повара - это, как я уже говорил, сковорода. В дальнейшем он будет находить такие штуки, как тесак, бензодрель (очень кровавое оружие, кровь покрывает экран изнутри и ее приходится стирать рукою), БФМ-90, огнемет, винтовка Вэйлер, ракетомет, бластер, ракетница с мясискателем ("Meat Seeker") и, наконец, управляемые ракеты класса "Повар-Бяка". Их надо наводить на цель вручную.

Повар Окс умеет прыгать, бегать, скользить по полу, а также летать, когда найдет реактивный ранец. Найти его надо поскорее, так как без него большую часть уровней просто невозможно пройти (кроме того, летать куда интереснее, чем просто ходить).

Вы имеете полную "свободу взгляда" - можете посмотреть и вверх, и вниз, и по сторонам, и с забавным оханьем развернуться на 180 градусов. В игре просто огромное количество уровней, и она, несмотря на отсутствие традиционной для 3DO видеовставки, занимает на диске около 400 Мегабайт.



83



Мы внимательно изучаем полученные анкеты. В каждой третьей - просьба (или требование) ввести новую рубрику "Вопрос-ответ" ("Мнение редакции", "Справочная Денди" и т.п.). Мнение читателей - закон! Читайте рубрику "ПЛЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ" состоящую из самых популярных вопросов, заданных справочной службе (тел. 245-1996) или в пись-

## ПЛЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ

### Вопрос:

Какие игры для Super Nintendo самые лучшие?

### Ответ:

Однозначного ответа на подобный вопрос, как вы понимаете, не существует. Одному нравятся бродилки, другому хлебом не корми, дай вволю понажимать на гашетку. А фэны MK3 или Инстинкта Убийцы вообще никому не дадут рта раскрыть! Ограничимся своими мыслями по этому поводу. Из последних забойных игр для платформы SNES несомненно следует отметить чисто Нинтендовские разработки: Killer Instinct, Donkey Kong Country 2 и Yoshi's Island. Из шедевров других фирм-разработчиков это: Earthworm Jim 2, Doom, Mask и уже ставший классикой Batman Forever. А вообще - то, хороших игр много, так что не расстраивайся, если не встретил здесь название своей любимой игры.

### Вопрос:

Почему телепрограмма "Новая Реальность" на ОРТ больше не выходит? Наша любимая программа для любителей видеоигр выходила на канале "2 x 2", ОРТ, теперь - МТК. Почему нельзя, чтобы программа выходила на каком-то канале постоянно?

Мне очень нравится ведущий С. Супонев и то, как он вел программу "Денди"... и т.д.

### Ответ:

К сожалению, условия, предложенные в январе коммерческой дирекцией ОРТ, нас не устроили. Кроме того, по существующему положению, даже произнесение в эфире названия фирмы считается рекламой и должно быть оплачено, что существенно увеличивает стоимость телепрограммы. Выпускать свою программу и при этом оставаться в тени - кому это понравится? Но переговоры с нашим партнером - производителем программы "Телекомпанией Класс!" продолжаются и, может быть, фанаты видеоигр все же увидят "Новую Реальность" на Первом канале.

Что касается Сергея Супонева, то нам нравится, как он работает. Мы считаем его прекрасным ведущим, суперпрофессионалом. Он авторитетен и у молодежной аудитории, и у фанатов видеоигр. К сожалению, его контракт с ОРТ не дает ему права участвовать в программах на других каналах. Для ведения телепрограммы "Мир Денди" на МТК (вечер, Суббота) мы пригласили Семена Фурмана, театрального актера из С. Пе-

тербурга (широко известного, пожалуй, благодаря рекламным роликам "Император Нерон...", Алкозельцер) и школьника из Москвы Андрея Гвоздева. Безусловно, новые ведущие (пока!) проигрывают Супоневу в знании предмета, умении держаться перед такой специфической аудиторией. Но огромное желание, обучаемость, приходящий с каждым эфиром опыт, неповторимый имидж дуэта (добряк, толстяк, шутник - неуклюжий "папа" + ваш ровесник, "сынок") позволяют верить, что программа "Мир Денди" найдет свою аудиторию и станет не менее популярной, чем передачи с Супоневым.

### Вопрос:

Не могу достать журнал, у нас это редкость... До ближайшего дилера "Денди" несколько сотен километров, а так хочется почитать свежий номер вашего журнала! У меня нет № 20 журнала "Dendy - Новая Реальность". Не могли бы вы выслать?

### Ответ:

Подписаться на наш журнал пока нельзя, а вот, оперативно получать по почте - уже можно. См. стр. 46.

### Вопрос:

Купили на рынке пару кар-

триджей. Провели домой, попробовали поиграть. Один картридж работает, другой даже не загружается. Экран темный... Где теперь искать того, кто продал брак, что делать?

### Ответ:

В сущности вопрос звучит так: Почему опасно покупать подделки? Отвечаем. В последнее время увеличился поток "безымянных" китайских приставок и картриджей. Покупатели этих приставок, стремясь сэкономить несколько тысяч рублей, не знают о том, что теряют гораздо больше. Эти приставки, как правило, ломаются через несколько месяцев, а починить их очень трудно. Кроме того, в Торговой сети Денди на все товары существует гарантия. О каком гарантийном обслуживании можно говорить, если купил приставку в палатке?! Да и защитить права потребителя при покупке, скажем, на рынке достаточно сложно и небезопасно. Что касается поддельных картриджей, то покупать их весьма рискованно. Многие подделки вообще не работают, как в описанном выше случае. И еще, во многих фирменных картриджах стоит батарейка, позволяющая записывать промежуточные



результаты игры. Такие картриджи пройти целиком за один присест практически невозможно. Так что покупатели подделок рискуют спалить приставку, оставив ее включенной несколько суток.

### Вопрос:

Существуют ли на видео-приставках развивающие игры?

### Ответ:

Конечно есть! Особое внимание таким играм уделяет фирма Nintendo. С помощью игровой программы Mario Paint (в комплект входит пластиковый коврик и мышь) можно учиться рисованию, музыке, делать простейшие мультики. В игре Team Park нужно построить целый парк развлечений с аттракционами, транспортом, полицией и даже закусокочными. Эта игра учит детей азам столь популярного сейчас менеджмента. А читая тексты сложных ролевых игр, вы можете легко, а главное ненавязчиво, продвинуться в изучении английского или немецкого языков.



...про

## SUPER NINTENDO

Nintendo - это не игрушка,  
16 бит в нем целых,  
Там можно выстрелить из пушки,  
Перестрелять всех белых.  
И старики не брезгают в нее играть  
И некоторые думают, что невозможно мать  
Научить стрелять, ломать  
Драться и по шее всем давать.  
Ошибаетесь вы очень,  
На Nintendo все возможно  
И если постараться очень,  
Научить и отца можно...  
г. Обоянь, Быканов В.

В играх Super Nintendo стреляй ■ взрывай,  
Все, что живое уничтожай.  
Сила "Джидаев" с тобою пребудет  
В Super Nintendo пощады не будет!  
г. Сургут, Манец Сергей.

...про

## Dendy

Dendy - новая реальность,  
Ты о старой позабуди!  
Пусть и книги, и тетради  
Отдохнут от рук чуть-чуть!  
Лучше джостик ты возьми  
И играй хоть час, хоть три!  
Окупись в мир Duck tales 2!  
Это лучшая игра!  
Открывай ходы, пароли,  
Убедишься сам ты вскоре,  
Что класснее игр нет!  
Пусть уж стынет твой обед.  
Пусть оценку "два" получишь,  
Все равно ты Dendy включишь!  
г. Москва, Даша Майорова.

...про

## Panasonic 3DO

Суперприставка Panasonic!  
Цвета различить сможет даже дальтоник  
Суперзвук и суперцвета  
Такого вы не встречали никогда!  
Не хотите сыграть в Alone in The Dark,  
Сыграйте в игру Jurassic Park,  
И от Mega Race не уйти вам никак!  
г. Сургут, Манец Сергей.

...про

## Dendy НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Если в окна барабанят  
Капли серого дождя,  
И лежишь ты на диване,  
Телевизором гудя,  
Или если ты не знаешь  
Как бы время скоротать  
И журнал давно мечтаешь  
Интересный почитать,  
если жизнь твоя банальность,

Если скучно жить совсем  
"Dendy - Новая Реальность",  
Только-он поможет всем!  
Масса рубрик в нем найдется,  
И секретов просто тьма,  
И скучать уж не придется,  
Сидя дома у окна.  
г. Москва, Татьяна.



Были с мамой в заложниках. Лишился приставки Super Nintendo. Захватили нас тогда, когда я играл в Земляного Червяка Джимми. Маму увели, а приставку расстреляли на моих глазах. Теперь сижу в одиночестве.

г. Буденновск, К-ов Е

Пришла домой, на столе записка: "Твоя мама у нас, нужен выкуп." Требуют Супер Нитенду и шесть картиджей 8 бит или 16, но чтобы были фирменные. Помогите освободить маму, тем более у нее скоро день рождения.

Сибирь, N

Большая просьба оказать помощь слепым детям, выделить нам приставки Денди и карты.

Представитель  
благотворительного фонда

У меня 1-го месяца у меня день рождения. Пришлите Революция, лунный кристалл, хоккей, дельфин, маленькая русалка, зеленый и железняк, лось викинг, гоу патруль, ик в ватети, игры я хочу поиграть. И хочу куклу барби, если сможете то пришлите на день рождения, вы дадите киндер-сюрприз и мне очень хочется. Игры ходим смотреть к соседям. Вот так трудно жить нам. Куда мне пишу мне всегда все присылают.

Ивановская область  
Беспечалова Ольга

Купил себе компьютер IBM PC. В компьютер играть конечно интересно, но больше тянет к Nintendo.

г. Санкт-Петербург, Алексей

Рассчитываю на большой приз, но мне и Super Nintendo хватит.

г. Обоянь, Быканов Владимир

У меня 6 кассет для приставки.

Владимирская обл., Оськин Д

У меня есть восьмибитная приставка "Лифа" - это настоящая мразь.

г. Ульяновск, Перфилов Дмитрий

У меня 17 лет. Учусь с другом Дракулой в металлургическом колледже.

г. Челябинск, Ярушин В

Я вообще не посвященных в английский язык, которые знают только фразу "Них Феир", скажу, что надо ползти по пещерам и собрать боеприпасы. Ну вот бежит, знает, бежит, вернее сказать, бегет. Почему вернее? А так, прикалываюсь. Если я хоть что-то просветил вас в отношении этой игры, я думаю, что моя задача выполнена.

Московская обл., г. Калининград,  
Тимофеев Алекс

Помните, что на обороте карточки есть пятна. Это была длинная история.

Татарстан, Ершов Сергей

Я все о себе, да о себе, а у вас там как делишки, никто не болеет? И передайте там всем своим коллегам привет от меня и главное пусть никто не болеет.

Новосибирский р-он  
Прищепов Сергей

Всем всем! Извините, если я расстроил Вас своим письмом, хотя сделал это, поверьте, из добрых сердец!

г. Нижний Новгород  
Шеканов Артем



Нам казалось, что комиксов в журнале "Dendy - Новая Реальность" не будет. Нам казалось, что они интересны не всем. Нам казалось, что Богданов В.Г. из Якутска никогда не напишет нам и не пришлет свои работы. Нам неправильно казалось. И так, комиксы от В.Богданова в нашем журнале!





# SUPER NINTENDO

## 1. Earthworm Jim 2

Пропуск уровня.

Во время игры нажать Start - пауза.

Затем набрать код: Select, B, X, A, A, X, B,  
Select.

Снова Start - следующий уровень.

## 2. Super Mario World 2; Yoshi's Island

Шанс попрактиковаться в любой бонус-игре.

Перед началом игры, на экране выбора  
уровня нажать:

Select, X, X, Y, B, A.

## 3. Uniracers

На экране главного меню задержать Вниз на  
кресте управления и шифты L и R, затем  
нажать кнопку B. После этого можно  
посмотреть финальный экран игры.

## 4. International Superstar Soccer Deluxe

На экране с фирменным лого игры набрать  
на втором джойстике комбинацию: Вверх,  
Вверх, Вниз, Вниз, Влево, Вправо, Влево,  
Вправо, B, A. Начав игру увидишь что будет!

## 5. Street Racer

На экране выбора персонажей нажать: X, Y,  
X, Y, X, Y затем задержать кнопку X и  
нажать вправо. Начни игру и увидишь сколь  
бешеной стала твоя скорость.

# MEGA DRIVE

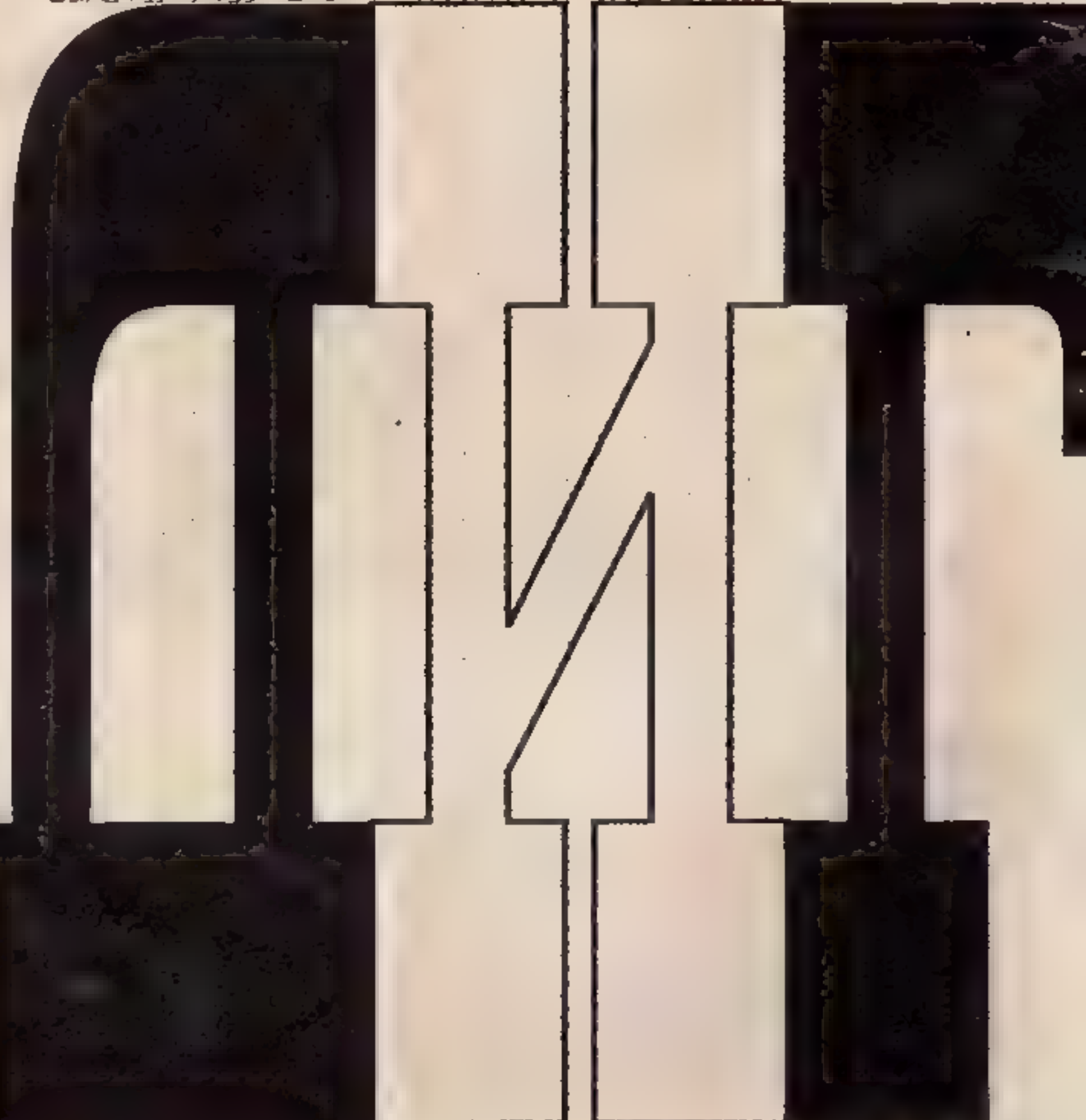
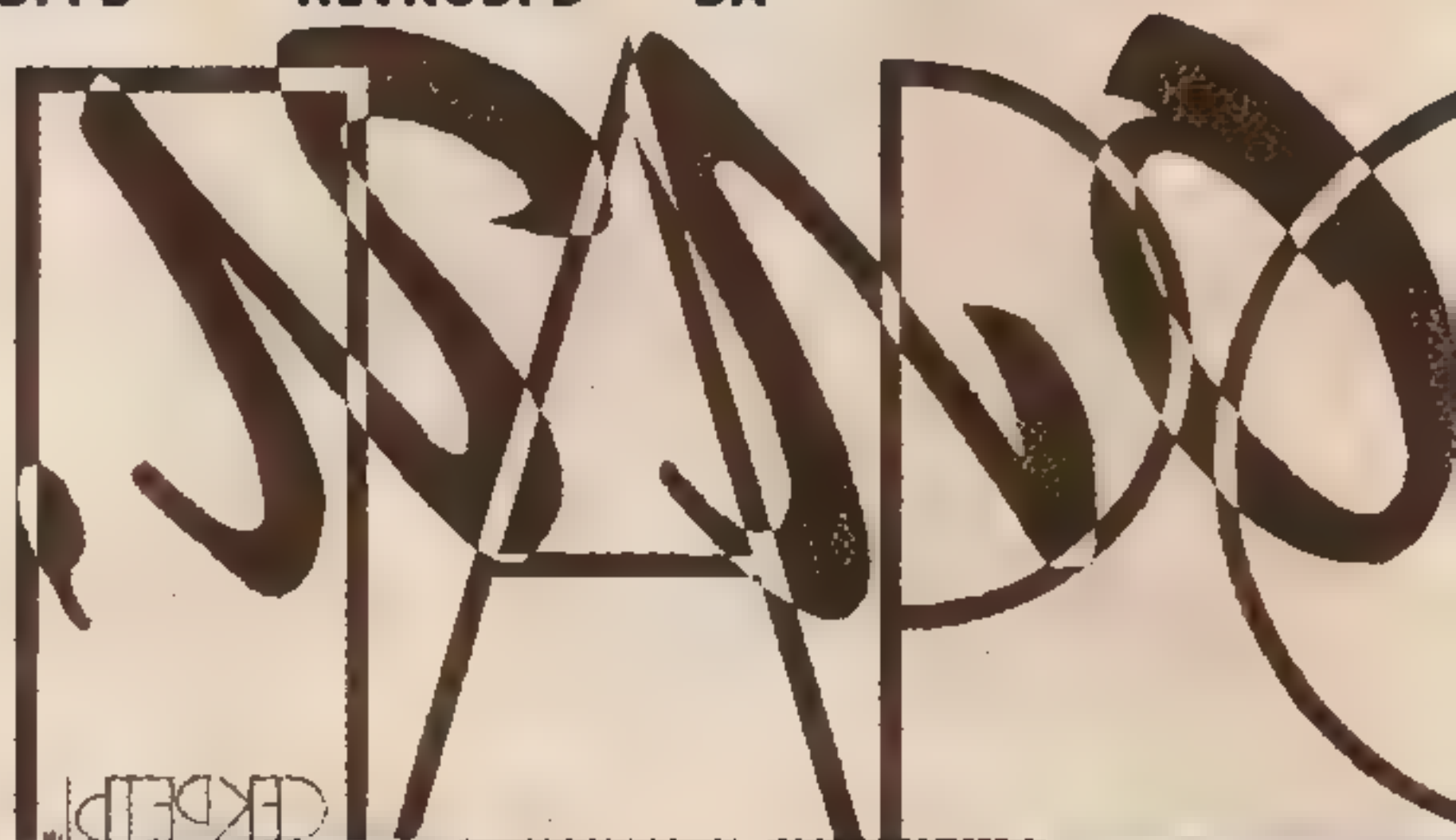
## 1. Boxing Legends of the Ring

В "battle of the legends" -  
любая миссия.  
3. The Pirates of Dark Water  
любая миссия.  
5. Judge Dredd  
любая миссия.  
7. KZDVT  
любая миссия.  
9. JESSICA  
любая миссия.  
11. STOUO-  
любая миссия.

FEAQU  
7) VFVM-  
RKFDFFD-  
FEAQU  
8) VFVM-  
RMFDFFD-  
FEAQU  
9) VFVM-  
RMFDFFD-  
FEAQU  
10) VFVM-  
RMFDFFD-  
FEAQU  
11) VFVM-  
RMFDFFD-  
FEAQU  
12) VFVM-  
RMFDFFD-  
FEAQU  
13) VFVM-  
RMFDFFD-  
FEAQU  
14) VFVM-  
RMFDFFD-  
FEAQU  
15) VFVM-  
RMFDFFD-  
FEAQU

FEDEEAQJ  
16) VFVM-  
RKFDFFD-  
FEAQU  
2. Mig 29  
любая миссия.  
3. The Pirates of Dark Water  
любая миссия.  
5. Judge Dredd  
любая миссия.  
7. KZDVT  
любая миссия.  
9. JESSICA  
любая миссия.  
11. STOUO-  
любая миссия.

7) SHIB-  
BDB  
8) SHIB-  
BDB  
9) SHIB-  
BDB  
4. Zero  
любая миссия.  
5. Judge Dredd  
любая миссия.  
7. KZDVT  
любая миссия.  
9. JESSICA  
любая миссия.  
11. STOUO-  
любая миссия.





# GAME BOY Dendy

1. Kirby's Dream Land  
На экране заставки нажать: Вниз, Select, B. Теперь Кирби обладает Экстра-энергией.

2. Killer Instinct

Выбрать любого бойца. Затем на экране VS задержать на кресте управления Вправо и набрать: Select, Start, B, A. Сможешь играть за

Идола.

3. Wario Blast  
Для того чтобы попасть в секретные боевые зоны введи пароль: 6565 или 5656.

4. The Lion King

Если не можешь пройти уровень нажми Start (пауза) и затем набери быстро B, A, A, B, A, A - окажешься на следующем этапе.

1. Double Dragon 3

Одновременное нажатие кнопок Start и A дает возможность переключать уровни.

2. Bird Fighter

Пароль на последний уровень: 5705

3. Mortal Arms

Код на седьмой уровень: 081620

4. Metal Gear

Пароль: 57ZZJ SZZXF 2000U UYRZZ RZRJL - игра начинается с заключения в тюрьме.

5. Low G Man

Пароли на первые уровни :

2) RICH

3) ELLE



# Новости от NINTENDO.

## КОМПАНИЯ НИНТЕНДО ПРОДАЛА ОДИН МИЛЛИАРД ВИ- ДЕОИГР

В течение 12 лет продава-  
лось по три видеоигры в секунду.

РЕДМОНД, штат Вашингтон, 30  
октября 1995 г. -Компания Nintendo  
of America Inc. сегодня объявила о  
достижении беспрецедентного ру-  
бежа в области индустрии элек-  
тронных развлечений: во всем мире  
был продан один миллиард видео-  
игр. После появления в Японии  
первой игры о Марио в 1982 г., ком-  
пания Nintendo продает видеоигры  
по всему миру со средней скоро-  
стью три игры в минуту вот уже в  
течение 12 лет.

Проданный миллиард игр означа-  
ет, что по одной игре Nintendo при-  
ходится на каждого подростка в ми-  
ре, а если все эти игры положить на  
землю вдоль экватора, то их хватит  
на два с половиной оборота вокруг  
земного шара. Для различных сис-  
тем Nintendo во всем мире было  
создано более двух тысяч различ-  
ных игр.

Из этого миллиарда игр 50% бы-  
ли предназначены для первой 8-би-  
товой приставки Nintendo, которая  
появилась в Японии в 1983 г., а в  
США - в 1985 г.; 23% для портатив-  
ной системы Гейм Бой (Япония -  
1988 г.; США - 1989 г.); и 27% для  
16-битовой системы Супер Нинте-  
до, которая появилась в Японии в  
1990 г. и в США в 1991 г. Кроме то-  
го, в этом году в продажу в Север-  
ной Америке поступила уникальная  
трехмерная система Nintendo Вир-  
туал Бой, в 1996 году в Америке  
должна поступить в продажу 64-би-  
товая система Nintendo 64.

Географически 44% всех картрид-  
жей было приобретено в Японии,  
42% в Северной Америке и 14% - в  
других странах мира.

"Я не думаю, что кто-нибудь мог  
предвидеть всеобщую любовь к ви-  
деоиграм Nintendo в тот момент,  
когда они впервые появились", го-  
ворит Говард Линкольн, председа-  
тель Nintendo of America. "Но так  
как более 70 различных игр, разра-

ботанных компанией Nintendo и  
третьими сторонами, разошлись в  
количестве более одного миллиона  
экземпляров, то постоянный инте-  
рес во всем мире к этому виду ра-  
звлечений больше не вызывает сом-  
нений".

В настоящее время в Японии луч-  
ше всего продается игра Nintendo  
Мир Супер Марио 2. Остров Йоши,  
а в Америке другая игра Nintendo -  
Инстинкт Убийцы.

Быстрее всего распродалась  
вышедшая прошлой осенью игра  
для Супер Nintendo Страна Дики-  
Конга, которая только в Соеди-  
ненных Штатах была продана за пять  
недель в количестве более двух  
миллионов экземпляров.

В наибольшем общем количестве  
экземпляров была продана первая  
игра про братьев Супер Марио - за  
12 лет более 40 миллионов экзам-  
пляров картриджа для системы Нин-  
тендо. На игры про братьев Марио  
для всех трех систем Nintendo  
приходится 12% от общего объема  
продаж в один миллиард.

## ОБЪЯВЛЕНА ДАТА ПОСТУПЛЕ- НИЯ В ПРОДАЖУ N64

Письмо Питера Мейна, исполни-  
тельного вице-президента, от 31  
января 1996 г.

За два месяца, которые прошли  
после того, как система NINTENDO  
64 была представлена на выставке  
Шошинкай в Японии, она получила  
самые положительные оценки в  
средствах массовой информации,  
финансовых аналитиков и, что са-  
мое важное, от самих любителей  
видеоигр. Хотя изделие еще не бы-  
ло официально представлено за  
пределами Японии, я хотел бы по-  
знакомить вас с новостями, которые  
стали известны после выставки.

## ДАТА ПОСТУПЛЕНИЯ В ПРОДА- ЖУ

На выставке было объявлено, что  
система поступит в продажу одно-  
временно в США и в Европе в конце  
апреля, всего через несколько дней  
после поступления в продажу в  
Японию. Однако сложности реше-

ПОПРКО ДИД РПД ОШН ДННКОВ!  
90!





# ТОЛЬКО ДЛЯ ОТЛИЧНИКОВ

ния столь трудной задачи по одновременно маркетингу заставили изменить это решение.

До проведения выставки Шошинкай японский журнал Family Computer Magazine, выпускаемый издательством Tokuma Publishing, провел опрос японских лицензителей, занятых выпуском программного обеспечения, об ожидаемом ими объеме продаж N64 в Японии за первые 12 месяцев после поступления в продажу. Шестьдесят три процента опрошенных предсказывали, что объем продаж будет менее трех миллионов, а 37% процентов опрошенных предсказывали объем продаж более трех миллионов.

После того, как система N64 была продемонстрирована на выставке в действии, аналогичный опрос был проведен Takarajimasha Publications. На этот раз 65% опрошенных предсказывали, что объем продаж за первый год превысит три миллиона.

На нас эти прогнозы произвели большое впечатление, ведь по оценкам тех, кто знает рынок лучше всего, объем продаж N64 только в Японии должен превысить объем продаж Playstation Sony по всему миру. После этого мы решили приложить все усилия, чтобы избежать повторения ситуации, которая возникла в мире видеоигр в 1995 г., когда в США и в других странах оказалось, что выпуск приставок Saturn и Playstation совершенно не подкреплён выпуском новых игр и усилиями по маркетингу.

В результате всего этого было решено, что начало продаж в Японии состоится, как это и было запланировано, 21 апреля, в Северной Америке система поступит в продажу 30 сентября, а в Европе - поздней осенью.

## НАЗВАНИЕ/ЛОГОТИП

Для упрощения производства и выпуска во всем мире единого изделия компания Nintendo на этот раз решила использовать для поставки во все страны единое название, логотип и дизайн оборудо-

вания. Изделие будет называться Nintendo 64 и скоро будет известно во всех странах мира, как свидетельство нового стандарта качества в области видеоигр.

## ЦЕНОВАЯ ПОЛИТИКА

Я рад подтвердить, что мы все еще планируем, как это и было объявлено ранее, предлагать NINTENDO 64 по рекомендованной розничной цене изготовителя не превышающей 250 долларов. Программное обеспечение планируется предлагать по цене, сопоставимой с ценами на наиболее популярные новые 16-битовые игры для Супер Nintendo.

## ДИСКОВОД С ВОЗМОЖНОСТЬЮ ЗАЛИСИ

Хотя NINTENDO 64 и поступит в продажу, как это планировалось, с играми на картриджах с полупроводниковыми ПЗУ, Президент Nintendo Co., Ltd., Мур Ямаучи, официально объявил на выставке Шошинкай, что компания в настоящее время ведет разработку устройства памяти, которое позволит игрокам вести запись и изменять игры по своему усмотрению. Дискковод с возможностью записи будет крепиться к нижней части корпуса N64, а магнитные диски будут вставляться спереди. В качестве дополнительного расширения системы N64 дискковод будет продаваться вместе с блоком расширения ОЗУ на 1 или 2 мегабайта, который будет вставляться в слот расширения памяти N64. Использование блока расширения увеличит объем основной памяти N64, что будет благоприятно сказываться при работе с магнитными дисками и с картриджами.

Игры для N64 вначале будут выпускаться только на картриджах, которые являются устройствами памяти и могут использоваться

только для считывания. Диски CD-ROM также являются устройствами памяти, пригодными только для считывания. Мы хотим дать возможность игрокам использовать дискковод с функцией записи, что позволит обеспечить такие возможности, которых нельзя добиться при использовании только полупроводниковых ПЗУ, CD-ROM или других устройств памяти, пригодных только для считывания. Мы уверены, что сможем совместить все достоинства двух различных систем: динамичности игр на картриджах, которые могут использовать все преимущества быстрого доступа к полупроводниковой памяти, и новых игр, использующих все возможности записи на магнитный диск. Эти две системы будут дополнять друг друга.

Магнитные диски будут иметь размер 3 3/4" и на них будет помещаться 64 мегабайта данных, или примерно в 16 раз больше, чем в картридже Страна

Данки Конга для Супер Nintendo. Технические параметры таких устройств измеряются с помощью AST (среднего времени установки) и BTR (скорости передачи данных). Параметр AST для дисквода NINTENDO 64 будет составлять 150 мс, что почти в два раза быстрее, чем соответствующий параметр для Playstation или Saturn. BTR будет составлять 1 Мбайт/с, что почти в три раза выше, чем у изделий конкурентов.

Хотя рекомендованная производителем розничная цена еще не была установлена, мы намерены продавать это изделие в качестве средства расширения основной системы. Другими словами, цена этого устройства будет значительно ниже цены основной системы. Этот новаторский модуль расширения должен быть представлен в Японии в конце 1996 г. Мы





считаем, что появление этого устройства еще больше увеличит отрыв N64 от конкурентов. Как мы уже сообщали, базовая скорость вычислений N64, или тактовая частота

ЦПУ, будет составлять 94 МГц, по сравнению с 34 МГц у Playstation или 28 МГц у Saturn.

## ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Очевидно, что это является наиболее важной составной частью. Никакие технические данные о превосходстве оборудования ничего не будут стоить без наличия программного обеспечения следующего поколения.

Необходимо обеспечить, чтобы все игры для НИНТЕНДО 64 представляли бы собой качественный скачок по сравнению со всеми предыдущими играми для специальных игровых систем или персональных компьютеров. Если судить по единодушной реакции представителей торговли, разработчиков, средств массовой информации и всех любителей игр на игру Супер Марио 64 представленную на выставке Шоппинг-ай, то мы находимся на верном пути.

С самого начала мы не стремились выбросить на рынок как можно большее количество игр. Это связано с тем, что мы хотим, чтобы каждая выпускаемая для новой системы игра превосходила бы все предыдущие достижения в этой области. Игры, которые в настоящее время разрабатываются 17 компаниями, специально отобранными Нинтендо, а также игры, разрабатываемые непосредственно Нинтендо, убедительно это продемонстрируют. В 1996 г. мы планируем представить на американском рынке 8-12 из этих замечательных игр.

Я очень рад представить вам эти новые данные о НИНТЕНДО 64 и с нетерпением жду возможности поделиться с вами дополнительными сведениями в ближайшее время. Полное представление НИНТЕНДО 64 и нового поколения видеоигр будет проведено на шоу E3, которое состоится 16-18 мая в Лос-Анджелесе.

С уважением,  
Питер Мейн, Исполнительный Вице-президент по продажам и маркетингу

## НИНТЕНДО ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ШКОЛУ ВМЕСТЕ СО ШКОЛЬНОЙ СЕТЬЮ И СЕТЬЮ КАНАЛА ОДИН

Первая передача для Канала Один, полностью подготовленная самими школьниками.

РЕДМОНД, штат Вашингтон 4 декабря 1995 г. - Nintendo of America Inc., Школьная Сеть и Сеть Канала Один объявили сегодня о том, что заняты выполнением совместного проекта, направленного на предоставление информации о возможностях карьеры в области видеоигр школьникам со всей страны.

Школьники из средней школы Линвуд в Сиэтле, Вашингтон, создают первую передачу Класного Канала Сети Канала Один, полностью подготовленную самими учениками. В программе будет даваться информация о возможностях карьеры в области видеоигр и она будет основываться на материалах конференции, которая должна состояться сегодня с помощью Школьной Сети.

Конференция под названием "Подготовка к карьере в области видеоигр" состоится с 10:00 до 11:00. Школьники со всей страны будут подключаться для участия в конференции с помощью сети America Online и при этом получат возможность задать вопросы представителям Нинтендо о том, как люди работают для создания видеоигр.

## СОВМЕСТНАЯ ПРОГРАММА НИНТЕНДО И ШКОЛЬНОЙ СЕТИ

"Нам очень приятно работать с двумя такими известными образовательными организациями. Передача Сети Канала Один и конференция, проводимая Школьной Сетью, предоставляют школьникам прекрасные возможности узнать, как создаются самые популярные видеоигры, а также понять важность получения хорошего образования" - говорит Перрин Карлан, менеджер по корпоративным связям компании Нинтендо.

Кроме того, до 18 декабря школьники могут направить по сети свои идеи на конкурс идей для новых ви-

деогр. Сообщения будут посылаться с помощью электронной почты и победитель будет определен Нинтендо 29 декабря. Для передачи своих идей необходимо подключиться к Школьной Сети с помощью системы America Online.

С помощью этой сети также можно также получить информацию о самой последней видеогре Нинтендо - Страна Данки Конга 2: Приключения Дидди Конга.

"Совместная работа с Нинтендо дает Школьной Сети возможность рассказать учащимся тысяч школ по всей стране о том, как создаются популярные видеогры" - говорит Джон Лент, директор сетевых служб Scholastic Inc. "Нам очень радует возможность не только напрямую связать школьников с представителями Нинтендо с помощью самых новейших технологий, но и узнать идеи ребят о создании новых видеоигр".

Работа Школьной Сети поддерживается Scholastic Inc., одной из ведущих в стране компаний, занимающейся изданием детских книг, школьных и профессиональных журналов, образовательного программного обеспечения и учебных материалов. Компания Scholastic также занимается выпуском видео и телевизионных программ, предназначенных для семейного просмотра. Компания работает в Соединенных Штатах, Канаде, Великобритании, Австралии и Новой Зеландии.

Сеть Канала Один является самой крупной компанией по производству передач для подростков. Передачи канала каждый день могут смотреть в школах восемь миллионов учащихся и 550 000 учителей. Программа новостей Канала Один продолжительностью 12 минут, которая передается каждый день уже в течение пяти лет, является единственным источником информации о текущих событиях для многих подростков. По сети передается Класный Канал (учебные передачи), прямые передачи о важных событиях и специальные передачи для уроков физкультуры. Сеть Канала Один принадлежит K-III Communications Corporation, компании занимающейся вопросами образования и информации.



## ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ TOYS "R" US

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ TOYS "R" US ДОЛЖНО РЕШИТЬ ВОПРОС ДЕФИЦИТНОСТИ ПОПУЛЯРНОЙ ИГРЫ НИНТЕНДО

(ПАРАМУС, Нью-Джерси) 14 декабря 1995 г. - В связи с беспрецедентным спросом и дефицитностью игры для Супер Нинтендо Страна Данки Конга 2. Приключения Дидди Конга, ведущая торговая компания Toys "R" Us сегодня объявила об эксклюзивном предложении подробного описания игры вместе с заказом на саму игру.

В соответствии со специальной программой, связанной с игрой Страна Данки Конга 2 (СДК2), Toys "R" Us будет предлагать бесплатный экземпляр 128-страничного Официального руководства Нинтендо по игре СДК2 (обычная цена 10 долларов), в котором даются советы и рекомендации по игре. Совместно с этим бесплатным экземпляром выдается гарантия на возможность покупки игры до 1 февраля.

СДК2 является продолжением прошлогодней игры Страна Данки Конга, которая была самой быстро продаваемой видеоигрой в истории, общий объем продаж которой во всем мире составил семь миллионов экземпляров.

"Мы стремимся к тому, чтобы никогда не разочаровывать детей в связи с тем, что у нас в продаже нет какой-нибудь игры или игрушки. Так как этой игры пока не хватает, то мы надеемся, что этот бесплатный подарок будет неплохой заменой до того момента, когда может быть приобретена сама игра" говорит Джон Салливан, региональный менеджер Toys "R" Us.

"Мы делаем все возможное, чтобы как можно большее количество детей смогло найти эту игру под елкой", - говорит Питер Мейн, исполнительный вице-президент Нинтендо по продажам и маркетингу. "Но спрос во всем мире просто огромный. Это специальное предложение Toys "R" Us является очень удачным, так как многие любители наших игр уже и так покупают руководства по нашим самым популярным играм в магазинах Toys "R" Us".

Официальное руководство по игре

было издано журналом Nintendo Power и в нем даются подробные советы о том, как лучше управлять Дидди Конгом и его подружкой Дикси на более чем 100 различных уровнях, включая лес с призраками, предательские болота и гигантский улей, сочащийся медом. В игре используется тот же принцип усовершенствованного компьютерного моделирования, который позволил революционным образом улучшить трехмерность, детализацию и цвета в первой игре из этой серии.

Toys "R" Us является самой крупной компанией по торговле игрушками в мире; компании принадлежит более 650 магазинов в Соединенных Штатах и более 300 магазинов в других странах.

## ОТДЕЛ КОМПАКТ ДИСКОВ - ВЫБОР ЗВЕЗДЫ

За несколько месяцев работы отдел музыкальных компакт дисков уже приобрел своих постоянных клиентов. Проведенное анкетирование показало, что покупателей привлекают удобное расположение магазина Dendy на Красной Пресне и невысокие цены.

В начале работы отдела покупателями иногда высказывались претензии о недостаточном ассортименте компакт-дисков. В настоящий момент ассортимент увеличен с пяти до восьми тысяч наименований. Широко представлен рок, поп и российская эстрада. Присутствуют как самые первые отечественные компакт-диски, так и последние новинки. В продаже появились детские сказки.

Магазин начали посещать и столичные знаменитости. Одним из первых стал Пресняков (старший). Он провел в отделе немного времени (человек, видно, занятой), но тем не менее приобрел 3 компакт-диска. Его сын Володя несколько месяцев назад посетил магазин Dendy на Петровке и купил видеоприставку Sega Genesis CDX, на которой кстати можно про-

слушивать аудио CD. Таким образом семейство Пресняковых снова выбор в пользу новой реальности.

## МАГАЗИНЫ DENDY - РАСШИРЕНИЕ АССОРТИМЕНТА

Для тех, кто давно не посещал магазины Dendy, появилось несколько хороших новостей.

Первая сенсационная новость относится к владельцам домашних Multi Media PC. Для них появился огромный выбор лицензионных игр на компакт-дисках.

Представлены самые горячие новинки (Super Wing Commander IV, 11 hours, Rebel Assault II) и полюбившиеся всем классические хиты. В продаже имеется также профессиональное программное обеспечение.

Для игроков на PC со стажем будет приятно встретиться со старыми

знакомыми разнообразными тетрисами, пакетами интеллектуальных игр и актрис, включая легендарный F19. А самое приятное то, что стоят такие игры очень и очень недорого. Идеальный вариант красивого и полезного подарка.

Вторая не менее сенсационная новость - появление в магазинах Dendy одной из самых последних новинок мирового рынка видеоигр - 32-битной приставки SONY PlayStation. Среди наиболее известных игр для PlayStation можно назвать предки Tekken и Battle Arena Toshinden, гоночные симуляторы Destruction Derby и Ridge Racer, вертолетный боевик Warhawk. Эти хиты сделали SONY PlayStation одной из лучших 32-битных платформ. Остается добавить, что в фирменных магазинах Dendy эта видеоприставка продается по лучшей цене в Москве.

Для владельцев Mega Drive тоже есть отличный повод заглянуть в магазины Dendy. Значительно расширен ассортимент картриджей для Sega. Все картриджи лицензионные, с описанием и гарантией. В основном, представлены игры выпуска 1995-96 годов. Так что, самое время обновить коллекцию игр.

# Новости от DENDY.

ТОПЬКО ДЛЯ ОТЛИЧНИКОВ ! 93



Это ваш ключик к двери в мир игр, в мир  
новой реальности

# Жевательная резинка "Денди"

новый конкурс  
попробуйте  
прекрасную

жевательную  
резинку фирмы  
"FLEER" и

выиграйте  
классные призы  
от фирмы

**Dendy**



- "Game Boy"

- игровые компьютеры  
"Super Nintendo"

- игровые  
приставки "Dendy  
Junior"



- картриджи  
со всевозможными играми

## Условия конкурса

1. Наклеить в альбом 16 пронумерованных вкладышей с изображениями сюжетов из игр;
2. Наклеить от одного до четырех призовых вкладышей с изображениями призов.

Впервые! **Каждый** правильно заполненный альбом выигрывает. Правильно заполненные альбомы высылайте по адресу: 101000 Москва, Армянский пер., 13-3.



Количество призов не  
ограничено!

# ЖЕЛАЕМ

удачи!



В журнале "Dendy - Новая Реальность", начиная с №19, вышли описания следующих игр:

КАРТРИДЖ

№ ЖУРНАЛА

## SUPER NINTENDO

ASTERIX	19
AXELAY	21
BATMAN FOREVER	20
BEAUTY & BEAST	21
BLACK HAWK	19
BRETT HULL HOCKEY	22
BUGS BUNNY	20
DAFFY DUCK	22
DOOM	21
DONKEY KONG COUNTRY - 2	23
DRAGON: THE BRUCE LEE STORY	20
EARTHWORM JIM	19
EARTHWORM JIM - 2	22
EEK! THE CAT	19
F-19 POSITION - 2	20
F-ZERO	19
GHOUL PATROL	20
INDIANA JONES	21
INT'L SUPERSTAR SOCCER DELUXE	23
JURASSIC PARK	23
KILLER INSTINCT	22
LOST VIKINGS	20
NBA JAM T.E.	21
MEGA MAN X	22
MICKEY MANIA	21
MORTAL KOMBAT - 3	22
PORKY PIG	23
POP'N TWINBEE	22
PUTTY SQUAD	20
PRINCE OF PERSIA	22
RISE OF THE ROBOTS	21
SMASH TENNIS	19
SPARKSTER	19
STARGATE	21
SUPER BATTLETANK - 2	21
SUPER PUNCH-OUT	23
TIN TIN IN TIBET	23
TINY TOON	22
TRUE LIES	20
UNIRALLY	23
YOSHI'S ISLAND	22
WOLVERINE	23
WWF RAW	23

## MEGA DRIVE

AERO THE ACROBAT	19
ANDRE AGASSI TENNIS	19
BEAUTY & BEAST, BELLE'S QUEST	20
BUBBA'N STIX	20
CASTELVANIA	19
COOL SPOT	19
DEMOLITION MAN	21
EARTHWORM JIM	19
ETERNAL CHAMPION	20
FIFA INT'L SOCCER '96	23
GENERATION LOST	22
GOLDEN AXE - 3	21
JAMES POND - 3	21
JURASSIC PARK	23
INDY CAR NIGEL MANSELL	23
KING OF MONSTERS - 2	21
LEGEND OF THE RING	23
MIG - 29	23
MORTAL KOMBAT - 3	22
MUTANT LEAGUE HOCKEY	20
NBA SHOWDOWN '94	21
NHL '95	22
NIGEL MANSELL...	20
NBA JAM	20
SEAQUEST	21
SEPARATION ANXIETY	23
STARGATE	21
STAR TREK: THE NEXT GENERATION	21
SKELETON KREW	22
URBAN STRIKE	19
WIZ'N'LIZ	19
ZERO TOLERANCE	22
ZOOL	20

# АНКЕТА

УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Фирма "Денди" хотела бы узнать твое мнение о журнале "DENDY - НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ".

С этой целью мы предлагаем тебе ответить на несколько вопросов. Отвечать на вопросы анкеты несложно: к каждому вопросу есть несколько вариантов ответов, выбери тот, который в большей степени отражает твое мнение, и соответствующий варианту ответа номер (слева) обведи кружком или впиши недостающее.

Заполненную анкету отошли по адресу:

121170, Москва-170, DENDY, С ПОМЕТКОЙ "АНКЕТА"

**ВНИМАНИЕ ! КСЕРОКОПИИ НЕ ПРИНИМАЮТСЯ.**

1. Читаешь ли другие журналы по видеоиграм? Если да, то какие и как часто? (впиши название)

Читаю часто

Читаю иногда

Нет, не читаю

2. Ты прочитал наш журнал, и, наверное, одни статьи понравились больше, а другие меньше. Выбери те статьи, которые считаешь лучшими в этом журнале и впиши их код (причем, оценивается не сама игра (картридж), а содержание и стиль. КОД указан в конце каждой статьи - справа: например, [АФ03])

ЛУЧШИЕ СТАТЬИ ЭТОГО НОМЕРА

Выбери те статьи, которые не понравились, которые считаешь худшими с точки зрения содержания, стиля и впиши их код

ХУДШИЕ СТАТЬИ ЭТОГО НОМЕРА

3. Нравится ли тебе оформление нашего журнала?

Да, скорее да, чем нет

Нет, скорее нет, чем да

Не знаю, нет мнения

4. В нашем журнале есть несколько рубрик. Возможно ты считаешь одни рубрики более интересными, важными и полезными для себя, а другие менее. Мы предлагаем тебе высказать свое мнение по этому поводу.

НУЖНЫЕ РУБРИКИ

НЕНУЖНЫЕ РУБРИКИ

5. Перед тобой №23 журнала "DENDY - НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ". И мы хотим, чтобы ты поставил ему отметку по привычной 5-бальной системе

6. Прими участие в ХИТ-ПАРАДЕ "ДЕСЯТЬ СЛОНОВ". Напиши три самых лучших на твой взгляд картриджа (в скобках - для какой приставки)

САМЫЕ ЛУЧШИЕ КАРТРИДЖИ

Не забудь указать какого класса твоя игровая приставка:

Класс DENDY - 8-bit (приставки Junior, Classic, Subor и др.)

Класс Super Nintendo - 16-bit

Класс Sega - 16-bit

Класс Game Boy

Другая (какая именно)

У меня нет игровой приставки

И последний блок вопросов.

Ф.И.О.

Сколько тебе полных лет

Откуда ты (почтовый адрес с индексом)

Если ты ответил на Все вопросы, то теперь тебя ожидает

**ЛОТЕРЕЯ**



# ЛОТЕРЕЯ

Зачеркни  
4 любые цифры  
(только 4!)  
в карточке и отправь  
(вместе  
с анкетой).

НОМЕРА ВЫИГРАВШИХ БИЛЕТОВ ДЛЯ №22  
будут опубликованы в №24.  
Всех угадавших 4 цифры, **ждут**  
**призы** от фирмы

1 2 3 4  
5 6 7 8  
9 10 11 12  
13 14 15 16

## ПОТЕРЕЯ № 21.

Один ехидный гей-мер, позвонив по нашему справочному телефону, поинтересовался: "По теории вероятностей сразу несколько участников лотереи могут угадать 4 номера. Я уверен, что это произойдет очень скоро, так как в двух розыгрышах победитель определился только раз. Когда - то нам должно крупно повезти. Что тогда будете делать?"

### Отвечаем.

Если 20 читателей в одном розыгрыше угадают четыре заветные цифры, мы, конечно же, не будем пилить приставку Super Nintendo на двадцать кусочков. Все победители полу-

чат по целой работоспособной приставке. Наверное, это произойдет очень - очень скоро, так как и в этом розыгрыше снова никто не угадал четыре цифры. 6, 12, 13, 15!

Действительно, угадать было трудно. Судите сами, самых невезучих (угадавших три цифры) - всего семеро!

**Напоминаем,** опоздавшие к розыгрышу анкеты (полученные после 1 марта), будут участвовать в лотерее № 25.

## РЕЗУЛЬТАТЫ АНКЕТИРОВАНИЯ ЧИТАТЕЛЕЙ ПО № 21

показали, что:

вы очень любите наш журнал и считаете его лучшим

"Магазин игрушек" уступил вторую ступеньку пьедестала почета "Великому Д"

самый популярный читательский возраст (23%) - 13 лет по-прежнему владельцев 8-битной приставки Dendy среди наших читателей большинство - 37%

средний балл № 21 - самый низкий (но все равно высокий!) - 4,28

Москва - лидер по читательской почте. Подмосковье - второе, маленькие Че-

боклары (сенсация!) - третье место. А где же питерские читатели?

Программу "Новая Реальность" на OPT смотрели 90% читателей

Рубрику "Видеоигры от Dendy" в "Вечерней Москве" читают 42% фанатов из областного региона.

**И наконец,** о ваших симпатиях и антипатиях.

**Лучшие статьи:**  
1. AM32 "Как прыгнул рык разъяренных чудовищ!" (DOOM на Super Nintendo)  
2. DP07 "На пути к Судьбе хлыст - достойное оружие" (Indiana Jones Greatest Adventures

на Super Nintendo)  
3. AM39 "Найди свою волшебную лампу" (Aladdin на Dendy)

**Худшие статьи:**  
1. DP10 "Пойди туда - Не знаешь куда" (Stargate, "Game-обещание")  
2. AM33 "Пролетая над гнездом старушки - Земля" (Axelay на Super Nintendo)  
3. DP08 "Старуха постучала темной ночью" (Beauty and the Beast на Super Nintendo)

**Лучшее оформление:**

1. к игре Aladdin на Dendy  
2. к игре Rise of the Robots на Super Nintendo  
3. к игре DOOM на Super Nintendo  
**Адам от вас новых за-полненных анкет!**

## Dendy

ALADDIN	21
ALIEN - 3	19
BOAT DUEL	21
DARKWING DUCK	19
F-1 SENSATION	20
FELIX THE CAT	20
GHOSTBUSTERS - 3	22
GHOST'S GOBLIN	22
GOLDEN AXE - 4	20
JURASSIC PARK	23
LONG MAN	23
MACHRIDER	19
METAL GEAR	21
MORTAL KOMBAT - 3	22
NINJA CRUSADERS	22
NINJA RYUKENDEN - 3	21
NINJA RYUKENDEN - 4	23
PANIC RESTAURANT	23
PRINCE OF PERSIA	20
RED FOR JACKEL	19
REVOLUTION AIR FORCE	22
STICK HUNTER	22
SNOOPY	20
SONIC PRINCE	23
SUPER BASKETBALL	21
SWOOP MASTER	22
WIDGET	21
TENNIS	19
THUNDER BIRDS	23
URBAN STRIKE	22
WORLD CUP SOCCER	23

## GAME BOY

ANIMANIACS	22
BATMAN ANIMATED SERIES	23
BATMAN FOREVER	21
BC KID - 2	21
CASINO FUN PACK	22
CHESSMASTER	22
DONKEY KONG	23
DONKEY KONG LAND	20
DUCK TALES - 2	19
EARTHWORM JIM	19
F-1 RACE	20
JUDGE DREDD	22
JURASSIC PARK	23
JURASSIC PARK - 2	21
PAGEMASTER	23
KIRBY DREAM LAND	19
MEGA MAN - 3	19
MICKY'S DANGEROUS CHASE	20
MILON'S SECRET CASTLE	23
MONSTER TRUCK WARS	23
MORTAL KOMBAT - 3	22
NBA JAM	21
NHL 95	22
OBELIX	20
QIX	21
ROBOCOP VS TERMINATOR	20
SMURFS	19
STARGATE	21
SOCCER	23
SOLITAIR FUN PACK	21
SUPER MARIO LAND	19
SUPER MARIO LAND - 2	22
TETRIS	22
TOP HANK TENNIS	19
WARIO BLAST	20
WARIO LAND	19
WATERWORLD	22

## ПОСТЕРЫ:

DOOM	19
KILLER INSTINCT	20
КАЛЕНДАРЬ на 1996 г.	21
DONKEY KONG COUNTRY-2	22
CUT-THROAT ISLAND	23



# KILLER INSTINCT

**KILLER INSTINCT**  
SUPER NINTENDO  
Dendy



## Супер-супер-финал.



В перерывах между поединками искрометный Супонев не давал публике расслабиться ни на секунду, "грузил", нагнетал напряжение. А когда атмосфера слишком электризовалась, неожиданно, как шайбу в зону, вбрасывал в зал шутку, вопрос викторины. Именно поэтому инфарктов не случилось.

Последний бой турнира длился аж до семи побед. Риптор не хотел сдаваться, но мастерство Спайнала сказалося. Десять поединков напряженнейшей борьбы (счет 7:3) и вот он победитель турнира - Эмил Караиванов! Главный приз, Panasonic 300 FZ-10, стал достойной наградой за потраченные нервы и стертые пальцы Эмила. Победитель всего год назад приехал из Болгарии. Самое смешное, что он до сих пор не имеет собственной Super Nintendo. Все фэны, горячо переживавшие ход суперфинала, поздравляли Эмила. А тот в свою очередь угостил всех шоколадными конфетами.

Александр Татаев получил Super Nintendo с картриджем. Правда, он признался, что у него уже есть такая приставка, но обещал найти призу достойное применение. Поверженные Виктор Хмелик и Михаил Вологдин получили по Гейм Бою с картриджем F-1 Race.

Приз за лучшую технику получил Сергей Нечёт.

Самым азартным болельщиком оказался Ваня (Траорэ Бубалар).

Лучший результат среди девушек показала Диана Мравчинская.

Ну, а зрители, правильно ответившие на вопросы об истории фирм Dendy, Нинтендо и хорошо знающие прошлое, настоящее и будущее видеоигр, получили призы, предоставленные фирмой Dendy.

### Эпилог.

В заключение чемпионата Сергей Супонев задал сакраментальный вопрос: "Стоит ли в дальнейшем проводить подобные турниры?" Шквал голосов: "Да-а-а!!!!!" не описать пером....

СЛОВОМ, НЕ СТОИТ ОТЧАИВАТЬСЯ ТЕМ, КТО НЕ УСПЕЛ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В ЭТОМ ЧЕМПИОНАТЕ! ПОКУПАЙТЕ ЛИЦЕНЗИРОВАННЫЙ КАРТРИДЖ KILLER INSTINCT В ФИРМЕННОМ МАГАЗИНЕ DENDY. ТРЕНИРУЙТЕСЬ, ЧИТАЙТЕ НАШ ЖУРНАЛ. У ВАС ЕЩЕ ЕСТЬ ВРЕМЯ, ЧТОБЫ СТАТЬ СЛЕДУЮЩИМ ЧЕМПИОНОМ!



Поклонники Новой Реальности из Москвы, Подмосковья и  
соседних областей!

Каждую субботу, в 18.40,  
на канале МТК-

**Новая**

телевизионная

программа для фэнов видеоигр

**"Мир Dendy!"**

Новые  
игры.  
Новые  
ведущие.  
Новая  
программа

Суббота  
18.40,  
МТК!

Не забудьте  
включить  
телевизор!

**Вам понравится!**